本期焦点：育碧大作《绝处逢生》独家前瞻

1月中 售价10元

Popsoft www.popsoft.com.cn

2009年 旬刊 总第283期

大众软件®

深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、独家资讯

电脑应用……娱……选择





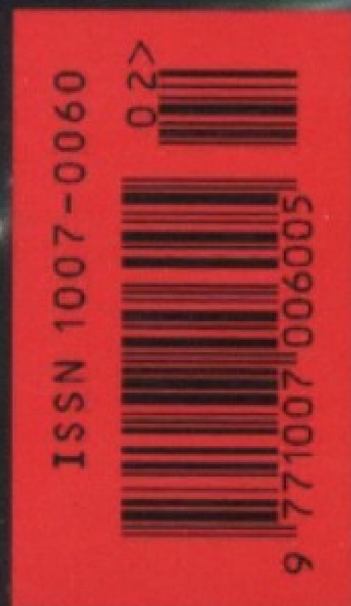
FIFA ONLINE 2

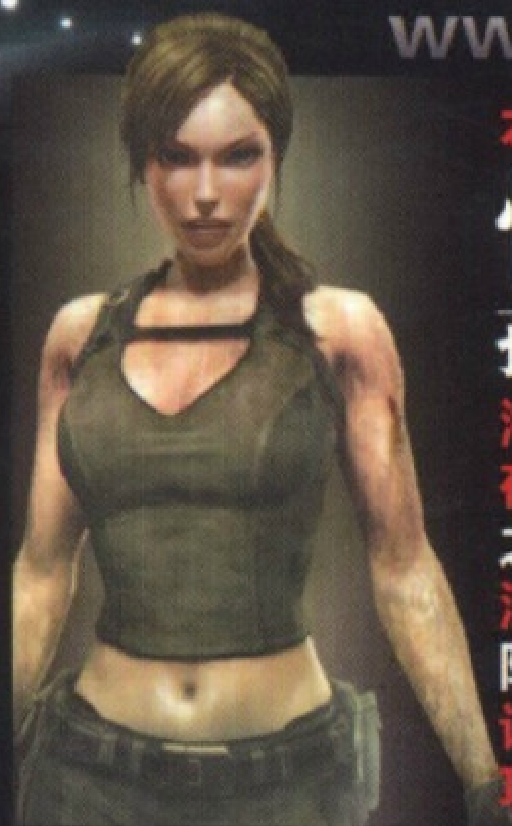


国际足联授权 全民足球网游

内测进行时 梦想释放中

www.eaFIFAonline2.com


ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

怀旧：游戏模拟器的成长之路

孤岛上的持久战——中文单机游戏的苟活生态

海外传真：一月韩游回顾/在北美参观游戏公司
在线争锋："魔兽"台服恩仇录/"魔力Ⅱ"的本地化之争/网游线下交易进化论/感怀新老《天下贰》
深度游戏：WLK，真的太容易？/3.0时代再看太阳之井高地/专访《战争熔炉》制作人
评游析道：王牌特工是怎样炼成的
攻城略地：使命召唤——战争世界



年末大作评论专题




adidas
AIG
EA
SPORTS

FIFA ONLINE 2



国际足联授权　全民足球网游

www.eaFIFAonline2.com

大众软件

the9 第九城市



KENTE® 科特

猫眼液晶 谁用谁闪亮



分辨率	1680 x 1050
动态对比度	10000：1
对比度	1000：1
亮度	300cd/m²
点距	4ms

HDCP DVI DCR 10000:1 50.000 hrs 5ms

170°

HD221+ 以4ms的快速度播放绚丽多彩的电影，且观赏3D游戏等多媒体时发挥更好的性能.
以超高对比度1000：1，亮度300cd/m，动态对比度10000：1的配置更清楚的观赏图片.
使用优雅高贵的黑色高光材质，超窄边面框及曲线化底座设计更完美的体现潮流的个性化
支持1680*1050宽屏分辨率，可同时使用多种应用软件提供充分的空间和稳定性.

诚征全国省、市总代理，行业代理

深圳市科特科技发展有限公司　联系电话：0755－83435592　网址：www.kente.com.cn



责编手记

“我们每个人都充满了游戏精神，提起任何新作都条件反射式地高谈阔论。虽然这段时间以来，我们几乎没有玩过什么游戏。”

也许那些经常泡在“大软地盘”里的人会感到有些奇怪，为什么大漠小虾神秘消失了？为什么冰河没有跳出来拍砖了？很反常啊！好吧，关于这次软盘的异动，我可以透露的是：冰河正在为了组织一个虚拟交易征税的专题而四处采访，据说有过被看门老大爷轰出来的事情发生，可见，一个专题的诞生是多么艰难；而我，软盘曾经的明星，则像8神经在上期责编手记中透露的那样，成为中旬刊制作组的一员。

是的，正如8神经同学描述的一般，第一次在一个“大软”的出片夜，我可耻地没有蹭到盒饭。8神经的官方解释是：反正到你们的加班夜时，我也蹭不到盒饭吃。其实，他真正想说的话是，你已经是个死人了，何须盒饭！嗯，我早就隐隐地感受到这一丝气息。我的同事们一周以来都在用异样的眼光打量着我，他们似乎都想关切地问我：“你死透了么？”

可是我就这样活下来了！为了这次中旬刊的制作，这千头万绪的第一次，我们编辑部里的几位好汉，每天只有几个小时的睡眠。我们就这样死出个黎明，身心的疲惫还在其次，重要的是，眼看一个个游戏大作接连发售，我们却没有时间去玩。慢慢地，我们的头脑中开始形成对一款游戏的幻觉，这些凭借我们过目的前瞻、评论、攻略，甚至是同事之口形成的印象，在我们的脑海中越来越印象深刻，以至于就像我们真的玩过它们一样。在过去的几天里，这种幻觉开始达到顶峰。蓝星说：“我在NBA 2K9里以100：0战胜了凯尔特人！”我说：“我在PES2009里以10：0战胜了小有所成的家伙！”小明斯基（关于这位神秘人，请关注本期读编往来）说：“哈哈，《巫妖王之怒》真好玩呀！”我们每个人看起来都充满了游戏精神，提起任何新作都条件反射式地高谈阔论。虽然这十几天以来，我们几乎没有玩过什么游戏。

在我们将心情放松之前，我们更加期待的是各位读者会如何看待这本崭新的中旬刊。几个月前的策划案、制作中的讨论和调整已经成为过去，现在我们深陷在这本书里，已经无法更加客观地感受它的亮点和遗憾。在我们的理想中，我们会在这本游戏为主的《大众软件》里提高对国内外游戏大作的关注度；我们会推出海外传真专栏，向各位读者介绍海外的游戏生活；我们还有与海外媒体同步推出、在国内游戏杂志中独家刊登的新游戏首发揭秘（请关注本期的《绝处逢生》前瞻）。我们并不担心这本书中没有读者们喜欢的内容，我们最担心的是，无法在这么短的制作周期内完整地表达我们对中旬刊的规划。当我们打出所有的PDF，将这期杂志付印时，我们疲惫的大脑里都闪着这样的念头：我们还没有做到最好，希望下期能够做得更好！

好吧，一如过气责编8神经那样，我要开始致敬了！

向蓝星致敬！他刚刚筋疲力竭地搞完魔兽增刊，又马不停蹄地投入了第02期的制作。本来他就几乎无法在《寻仙》里立足，现在，他坚决不买1000倍经验道具，恐怕就更加赶不上进度了。

向小明斯基致敬！他刚加入我们的制作团队，就迅速进入状态，每天只能在头脑中幻想3.0开放后的景象。我唯一担心的是，他也许很快会被烟协吸收为新成员。

向我们的美编们致敬！她们的好脾气最终让她们没有把划成乱草一般的打样甩在我们脸上。

向我们软硬评析栏目的作者致敬！没有你，我就无法做出上面那幅“自画像”。

向我致敬！我是第02期的责编！另外我还坚决没有给8神经订盒饭……

最后的广告时间，请关注《大众软件》2009年全新推出的试客网站（www.poptry.com），来抢夺你心仪的硬件、数码和游戏虚拟物品吧！

大漠小虾
xiah@popsoft.com.cn

你即将看到的热门游戏有
（按汉语拼音排序）

A
暗黑破坏神Ⅲ、暗影狂奔；

B
半神、波斯王子；

D
大话西游、电脑魔神、帝国——全面战争；

F
FIFA Online 2、辐射3；

G
古墓丽影——地下世界；

J
剑侠情缘网络版叁、绝处逢生、寂静岭——归乡、劲舞团、极品飞车——无间风云、静物2、镜之边缘；

K
口袋西游——蓝龙；

M
梦幻西游、梦想世界、迷失——穿越多莫斯、魔力宝贝Ⅱ、魔兽世界——巫妖王之怒；

P
跑跑卡丁车、破天一剑；

Q
奇迹世界、潜龙谍影、求生之路；

R
热舞派对；

S
杀出重围、神鬼传奇、神界Ⅱ——我是龙、生化尖兵、圣战群英传Ⅲ——复兴、使命召唤——战争世界、死亡空间；

T
Tabula Rasa、天下贰、汤姆·克兰西的细胞分裂、汤姆·克兰西的鹰击长空、天龙八部；

W
王者世界、武林外传、无声狂啸；

X
逍遥传说、星际争霸Ⅱ、系统震荡、仙剑奇侠传四；

Y
英雄连——无畏传说、银翼杀手、永恒之塔；

Z
战锤Online、战争熔炉、诛仙、最后的神迹。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 朱良杰
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 刘博 陈文
电　　话 010-88118588-8800
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-8000
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年01月08日
定　　价 人民币 10.00元

晶合通讯

专题企划

在线争锋

前线地带

深度游戏

P82 深度游戏重点推荐
《绝处逢生》首度揭密！



P10 晶合通讯重点推荐
在美国参观游戏公司

“这是我在美国参观的第一家大公司，住在硅谷的好处就是，Intel总部、Google总部距离我家都不超过20分钟车程，苹果总部甚至就在我家隔壁。”



P54 在线争锋重点推荐
《魔兽世界》台服恩仇

《巫妖王之怒》开放了，蝗虫们又回到了台服。和2007年一样，台服这个小小世界里又一次变得不平静，请看一位大陆玩家的自述。



P123 评游析道重点推荐
中文单机游戏的苟活生态

中文单机游戏市场的氛围很特殊。对世界单机游戏市场而言，中文单机游戏的生态就是一个小而封闭的孤岛，即使我们的单机市场病入膏肓，却死而不僵。

■ 2008年度中国游戏产业年会将在青岛召开

■本刊记者 大漠小虾

近日，记者从计世资讯获悉，中国游戏产业最有影响力的年度盛会——2008年度中国游戏产业年会定于2009年1月13～15日在山东省青岛市召开。

中国游戏产业年会由新闻出版署科技与数字出版司、工业和信息化部软件服务业司、青岛市人民政府、山东省新闻出版局、中国出版工作者协会支持，中国出版工作者协会游戏出版物工作委员会主办，青岛市市南区人民政府、北京时代计世资讯有限公司、青岛国际动漫游戏产业园有限公司承办，青岛市新闻出版局协办。这次年会是中国游戏产业规格层次最高、参会人数最多、产业链最为齐全，也是新闻报道最广的年度盛会。

此前，中国游戏产业年会已经成功举办了4届，2008年度中国游戏产业年会（第五届）从规模和影响力来看，都将超过往届。2008年度中国游戏产业年会主题定为“自主创新，迎接挑战，促进游戏产业科学发展”。本届年会将汇聚数百家游戏产业链上下的游企业和媒体，总结2008年游戏产业的得失，分析在新经济环境下的机遇与挑战，探讨如何促进游戏产业科学发展。据介绍，本届年会着眼于民族游戏原创、游戏新业态、创建和谐绿色游戏环境，增强企业社会责任意识和产业内外合作共赢等年度游戏产业热门话题，设置了年会大会、专题论坛、高峰对话和“金凤凰奖”颁奖典礼几大会议活动。其中，“金凤凰奖”的评选结果出自游戏工委组织的2008年度中国游戏产业调查和数十万玩家的在线投票，是游戏行业最重要的年度大奖。



图为2008年1月16日，2007年度产业年会在苏州召开

■《战锤Online》台服开放

近期，由EA Mythic工作室开发、和信超媒体战谷公司运营的MMORPG《战锤Online》，正式开放了中国台湾省的官方网站，战谷是《战锤Online》在中国台湾省的运营商。本次官方网站除了提供《战锤》历史的详细介绍之外，还同步提供来自美国的最新游戏资讯，包括近期刚刚推出的黑暗卫士、焰阳骑士等职业的最新资讯。这款改编自桌面游戏的奇幻网络游戏，拥有丰富的故事设定，并加入了大量创新的设计，目前在北美、欧洲等地区运营情况良好。据了解，EA中国公司很早就开放了《战锤Online》的简体中文版官方网站，目前也传出有公司在与EA接洽，有意代理运营这款游戏。



■《王者世界》金翎折桂

近日，在北京海淀剧院举行的“金翎奖”颁奖典礼上，来自韩国的免费网游《王者世界》（Atlantica）受到瞩目，捧走了“2008金翎奖最佳境外网络游戏”的桂冠。作为一款在北美地区也受到关注的网络游戏，《王者世界》获奖不断：从韩国最佳网络游戏、最受期待网络游戏、网吧排名TOPTEN，到北美最受期待网络游戏，显示了这款游戏的确具有一定的玩家基础。《王者世界》（Atlantica）以著名的古代文明亚特兰提斯文化为背景，利用现实和虚幻的融合、空间的巨大转换，刻画出了一个亦真亦幻的游戏世界。各具特色的佣兵、扑朔迷离的古代迷城，都是比较有创意的设定。这款游戏由第九城市旗下九京时代代理，近期将在国内投入正式运营。

■ 民生银行推出“网银富翁大比拼”

2008年12月，由中国民生银行、中国电子商务协会、小熊在线和寰宇之星联合举办的“创智大富翁2008民生银行首届网银创智大富翁比拼”线上预赛拉开了帷幕。《大富翁》系列游戏是寰宇之星公司的金字招牌，也可以说是历史上最经典的中文游戏之一，从一代开始，就受到无数玩家的追捧。此次民生银行开放的《创智大富翁》游戏（活动网站：http://minsheng2008.beareyes.com.cn），以经典的《大富翁》游戏为蓝本，力图通过一种全新的游戏模式，让“富迷们”尽情体验游戏乐趣的同时，还能极大地丰富个人的理财知识与手段。与传统的《大富翁》游戏有所不同，本次活动采用以“虚拟股票投资积累财富”的主要手段来赚取游戏金币；参与玩家更可通过办理民生银行相关业务积累金币，最终金币积累前10名的玩家将有机会参加实地、真人的现场PK大赛，夺取由民生银行提供的数万元大奖。

■ 光宇游戏推出贺岁网游《秦始皇》

光宇游戏近期宣布与厦门网游网络有限公司签约，联合推出贺岁档网络游戏《秦始皇》。该游戏是一款以秦始皇时期为文化背景的MMORPG。作为一款全新的历史题材网游，《秦始皇》的游戏内容拥有较高的的可玩性，“角色爵位”“角色称号”家族和家族战争”“装备打造鉴定体系”和“副本挑战”等特色构成了《秦始皇》的游戏框架。光宇游戏认为，选择代理《秦始皇》符合公司打造综合性游戏平台的宗旨，《问道》《西游Q记》的成功运营，让人们对光宇游戏的运营实力有了信心。


《秦始皇》采用了3D的游戏画面召开

“中国网络游戏的运营和商业模式比美国的更好。”

——美国飞利凯睿投资管理顾问有限公司高级副总裁兼高级分析师古安卓在一个内部论坛上表示。在这个2008年12月8日和9日举办的内部论坛上，飞利凯睿邀请了包括巨人网络、金山软件、盛大网络、第九城市等业内网游企业CFO与部分华尔街投资银行及风险投资者进行了对话，这些CFO们向投资者介绍了各自公司在2009年的业务重心和发展方向，并就发展方向的问题回答了投资者的提问。古安卓还提出，中国网游企业估值偏低是因为这些中国公司都还非常年轻，另外一些中国独有的原因也导致了运营中不确定性的增加。

“我们很高兴能在一年后的10月回到上海，相信这次的GDC能重现2007年的成功。”



——主办方的活动总监Meggan Scavio说。游戏开发者大会（Game Developers Conferences的主办方Think Services Game Group、《游戏开发者》杂志”和Gamasutra.com共同宣布，2009年游戏开发者大会·中国（GDC China 2009）”将于2009年10月11～13日在上海举行。本次GDC将得到一个咨询委员会的支持，其中包括来自于盛大网络、Epic Games中国、久游网等公司的代表。

“目前，国家并没有对代练行业进行明确的界定，这是一个伴随着网络游戏而产生的新型行业。有交易就需要监管，我们这次发执照就是在探索、监管这个行业。”

——为代练公司发执照的武汉市汉阳区建桥街道办工商所副所长王忠说。据悉，在工商局办理的企业经营范围中并没有明确允许“网游代练”这一经营款项。但若将公司归为网络信息咨询服务这一类企业，便可办理执照。如果工商局相关部门一旦在企业经营中发现有超出日常经营的违规经营，有权予以查处。业界认为，尽管目前有关部门发布了针对“代练”的若干措施，但这个行业本身的“灰色”性质，使得这方面的监管还需要继续“探索”。

“店里其他商品的订单明显减少了，但网游点卡的销售情况很好。”

——某国内网店老板谈起金融危机对店里生意的影响。舆论一般认为，金融危机带来的结果，会让目前的游戏玩家更少地外出消费，而是待在家里更多地与游戏为伴。

被告上海盛大网络发展有限公司付给原告邓斌30 000个元宝（虚拟货币），以及游戏装备“裁决”和“屠龙刀”各一把。原告放弃其他诉讼请求，并自愿承担诉讼费用。



——江西省南昌市东湖区人民法院对案件双方当事人进行了成功调解，并下发民事调解书。据悉，一年前，南昌市市民邓斌在家里上网玩《传奇》时，通过上海盛大网络提供的正规交易平台，向一位网游玩家购买了一件游戏装备——屠龙刀。并向其支付了950个传奇元宝（价值人民币987元）。当晚，邓斌发现自己几个小时前购买的这把屠龙刀不翼而飞。随后他致电盛大网络服务热线询问此事，被告知他买的这把屠龙刀被怀疑是赃物，被盛大网络公司收缴。此后，邓斌一再敦促盛大公司予以返还，均无结果。2008年3月，邓斌一纸诉状将上海盛大网络发展有限公司推上被告席。

网络游戏逐渐成为青少年的主流文化娱乐活动，不同的年龄段有不同文化需求，也有不同的自制力与心理承受力，需要区别对待，严格界定。这项工作靠单个的企业或者家长不可能做到，需要权威部门出台强制性规范措施。

——HiPiHi（3D虚拟世界平台）创始人兼首席执行官许晖认为，网游业界呼吁引入分级管理制度，可以促进这一行业的健康发展。

我红名，我快乐。

——在《神鬼传奇》是否应该出现“红名”的辩论中，一位老玩家这样说。80%的玩家认为游戏中应该有红名。



如果是美女还费什么劲锻炼身体送信？正因为长得丑所以才从事这种工作，开发者这么设计是有道理的。

——某国内玩家评价前不久上市的跑酷动作游戏《镜之边缘》中的女主角。游戏中的女孩带有东方血统，但游戏的开发商是瑞典的D.I.C.E.工作室，所以他们按照自己对东方的理解设计了这个人物。

■《科南时代》宣布合并服务器

■本刊记者 大漠小虾

由Funcom开发并运营的MMORPG《科南时代——野蛮人的冒险》（Age of Conan: Hyborian Adventures），近期宣布合并位于北美地区的两组服务器。这两组名为“Bloodspire”和“Hyperborea”的游戏服务器合并后，其他的服务器也定于近期分阶段进行合并。玩家在服务器合并之后依然可以采用未合并之前所使用的昵称和角色。对于重名的角色，将按照创建的优先顺序进行排序。

近期传出的消息都对《科南时代》的运营商Funcom不利。此前已经有消息说，面对金融危机的寒冬，各大游戏公司纷纷裁员以求自保。传言Funcom预计裁减北美分公司70%的员工。此次大裁员的消息是在《科南时代》服务器合并及玩家流失到别的网游的传言之后公布的。Funcom在回答媒体的提问时表示，近期确实为提高工作效率和压缩成本而进行部门裁员，但没有透露具体的裁员数目。《科南时代》正式运营后，虽然有过短暂的人数攀升，但随着《魔兽世界》开放新版本和《战锤Online》的推出，玩家数目开始大面积减少。当然也有人认为，既然玩家已经减少，那么Funcom出于成本的考虑，减少客服人员也是理所当然。但不管怎么说，《科南时代》的衰落显示了北美网络游戏市场的风向标——《魔兽世界》依旧风景独好。


看来成人化的噱头也无法拯救《科南时代》

■《极品飞车》将停止开发？

近日有国外媒体称，Electronic Arts最赚钱的汽车模拟游戏《极品飞车》系列有可能会停止开发。消息中透露，EA最新发售的《极品飞车——无间风云》遭到玩家和媒体的负面评价过多以及游戏销量的下降，可能是这一系列被终止开发的直接原因。《极品飞车》系列游戏的第一作是发行于1994年，至今已经推出了12款正式游戏。在很长一段时间里，因为其爽快的操作感和众多名车的加入，《极品飞车》一直是竞速游戏爱好者的宠儿。进入PS2时代以后，游戏开始专注于游戏机版本的开发，风格也一改以往亮丽的城市风光，变得阴暗起来。从那时起，《极品飞车》游戏就开始遭到一些玩家的质疑。此次传出《极品飞车》将停止开发的消息，虽然非常突然，但透露消息的1UP.com网站暗示，这则新闻只待官方公布。

■ Valve公布《半条命》系列10年销量

Valve旗下的第一人称射击游戏《半条命》（Half-Life）系列迄今为止已经发行了10年，该系列发行的数款游戏以及MOD版本《反恐精英》及其诸多后续版本，成为风靡一时的局域网对战首选游戏。据统计，《半条命》是历史上玩家最大的联机对战游戏。近日Valve公布了《半条命》系列的10年全球累计销量，总数高达3280万套。表单中详细列出了所有版本的具体销量，其中累计销量最高的单款游戏是1998年的《半条命》，全球总销量达到930万套；而《反恐精英》系列的累计总销量达到1070万套，不愧是当年全球最流行的对战游戏；Valve属下的Steam平台也是系列的重要销售渠道。《半条命2》通过传统和Steam平台两种方式发售，共卖出了650万套。


永远的Golden Freeman

■ Rockstar确认正在开发《侠盗猎车手Ⅳ》PC版补丁

前段时间，在玩家对《侠盗猎车手Ⅳ》PC版的SecuROM DRM验证机制进行抱怨之后，显卡驱动的兼容问题再一次塞满了游戏的官方论坛，在Rockstar Games的技术支持论坛列出的游戏问题列表中，比较严重的有NVIDIA 7900系列显卡用户因为驱动问题导致游戏不渲染任何远景物体、很多电脑玩家在游戏中发现的材质缺失等，Rockstar表示NVIDIA“正在着手解决并将很快发布新的驱动”，并给了玩家一些比较容易实现的建议。此外，游戏官方建议ATI显卡玩家将游戏的MipMap Detail Level选项设置为“Quality”，否则可能会看到黑色的材质块，而且X1900显卡下的阴影则会不正常的闪烁，

高端PC上的帧数问题也令人头疼，Rockstar建议部分使用2008年12月或以前主流配置的玩家最好使用中等画面设置进行游戏。显卡驱动方面，Rockstar推荐N卡玩家使用优化版的GeForce 180.84 Beta，A卡玩家则采用催化剂8.12正式版。鉴于问题的严重性，Rockstar自身也在开发更新补丁，以便修复大多数显示问题或内存占用量过高的问题。


有玩家戏谑地说，Rockstar和微软的精力都放在了让盗版“晃屏”的设计上。事实上，《侠盗猎车手Ⅳ》游戏机版本的优化情况也不太好

“人们总是希望不花钱去玩游戏，如果这样的话新的游戏将不会再推出了。”

——Epic Games总裁Michael V. Capps博士在谈到《战争机器2》为什么不推出PC版时明确表示。他说，盗版行为是PC游戏所面临的主要问题，并指出《孤岛危机》所遇到的盗版问题就是个很好的例子。根据他的说法，目前盗版和正版《孤岛危机》的比例为20比1。不过他一定忘了，Xbox 360主机上的盗版情况也好不到哪儿去。

“我们曾经说今后要有一天能够让《魔兽世界》变得更加强大。这一天终于来到了！把能实现这一目标的人都买过来，后面的事情就好办多了。”

——暴雪娱乐总裁Mike Morhaime说。有消息引用以上的言论表示，暴雪的母公司威旺迪娱乐目前正在筹划，打算收购EA旗下的游戏开发商Mythic（即《战锤Online》开发商）。这个古怪的消息不知道是不是《魔兽世界》与《战锤Online》口水战中的一个廉价笑话。

“没有内幕。我们花了如此多的时间，就是为了琢磨如何让游戏更加好玩。它充满了传统的对战、科幻的武器以及来自纳粹实验中产生的奇怪生物。”

——Raven Software的创意总监Eric Biessman在谈到新《德军总部》为什么相隔前作如此之久才宣布开发时，强调新作保持了原作的特色。新《德军总部》于2008年E3期间宣布，其前作《重返德军总部》（Return to Castle Wolfenstein）发行与2001年。

“我们将带你穿越宇宙，向你展示万物的运行。如果你是这个世界中的一员，你将真的想去了解这里的变化，包括人物的发展以及他们之前从未示人的历史。”

——BioWare在详细谈及《星球大战——旧共和国》时，着重强调了不会脱离Fans们的感受。不知BioWare将如何在一款网游中讲述《星球大战》的故事？



PC Gamer
2008.12
帝国——全面战争

PC Gamer本期的封面是《帝国——全面战争》。18世纪是繁荣的100年、革命的100年同时也是民主制度崛起的100年。工业革命轰轰烈烈的拉开了序幕，法国大革命是这100年的主题，在世界的一角，一个名叫美利坚的国家宣告独立……这就是我们即将迎来的《帝国——全面战争》的大时代。在经历了数年的发展之后，《全面战争》系列已经从原来相对简单的纯战术游戏演变成了一款融合了策略、政治、文化和战争艺术的综合性历史题材策略游戏。2009年2月，新的历史篇章又将在我们面前翻开，天才的游戏设计师们终于将可以操控的海战引入游戏之中。



1UP.com
2008.12
2009年30款大作预览

从2008年12月到2009年1月，1UP.com开始陆续公布该网站编辑眼中30款将在2009年受到瞩目的游戏大作（不分平台）。首个公布的游戏是PS3上的冒险游戏《暴雨》（Heavy Rain），这款游戏的开发者一贯将创意当作噱头。在PC平台上，射击游戏Prototype、现代谍报题材RPG《阿尔法协议》获得了推荐，1UP.com也非常看好新《德军总部》以及《星球大战——旧共和国》在新年的表现。文章的开头特意提到，这不是一份2009年的完全游戏列表，也不是2009年最受关注的大作列表。毕竟每年都有所谓的“大作”折戟，也有无名“小作”可能会一鸣惊人。



EuroGamer.net
2008.12.9
《星际传奇》续作将近

PC Gamer本期的封面是《帝国——全面战争》。18世纪是繁荣的100年、革命的100年同时也是民主制度崛起的100年。工业革命轰轰烈烈的拉开了序幕，法国大革命是这100年的主题，在世界的一角，一个名叫美利坚的国家宣告独立……这就是我们即将迎来的《帝国——全面战争》的大时代。在经历了数年的发展之后，《全面战争》系列已经从原来相对简单的纯战术游戏演变成了一款融合了策略、政治、文化和战争艺术的综合性历史题材策略游戏。2009年2月，新的历史篇章又将在我们面前翻开，天才的游戏设计师们终于将可以操控的海战引入游戏之中。

韩国网游月度回顾

■本刊特约记者 傅凯旋



2008年的最后一个来月，韩国游戏界显得异常活跃：国际性盛会G★2008开幕，网游新作纷纷亮相；韩国玩家期待已久的《永恒之塔》开始了正式收费服务，这也让国内的玩家甚是艳羡。在此期间韩国政府还发布了游戏产业振兴中长期计划（2008～2012），就反外挂和扶持游戏产业明确了方向。下面就让我们一起进入详细的韩国网游月度回顾。

G★光彩夺目

11月13日至17日，发展势头良好的韩国最大游戏展G★2008，在韩国国际会展中心拉开帷幕。这次展会仍然由韩国文化体育观光部和京畿道共同主办、韩国游戏产业振兴院和经济数字内容振兴院共同主持，吸引了来自30多个国家的500余参展商参展。Nexon、JC Entertainment、NCsoft、NHN、SK Telecom、CJ Internet、Neowiz、HanbitSoft等韩国主要游戏企业以大规模B2C馆的形式参展，Ntreev、Joymax、Actoz Soft、Aeon Software等以B2B馆的形式参展。 海外参展企业则包括拥有最大规模展位的Intel、微软以及来自中国大陆地区的腾讯游戏、盛大网络、网龙等知名公司，来自日本的世嘉、俄罗斯的Innova Systems、法国的Wizarbox等公司也在展馆中设立了展位。

G★毕竟是韩国本土的游戏展，韩国的主要游戏厂商纷纷亮出了自己的得意之作：韩国游戏的巨擘NCsoft参展的游戏有《永恒之塔》《恋爱节拍》以及次世代新作《钢筋烈狗》《QQ仙境》等。CJ Internet则公开了力图与《永恒之塔》抗衡的作品Prius Online以及新游戏《魔球魔球》。JC Entertainment首度公开了《街头篮球》（FreeStyle）系列的新版本，该系列作品现在包括足球题材的FreeStyle Football和篮球游戏FreeStyle Manager。NHN旗下的游戏网站Hangame公开了动作RPG新作C9和Tetris、战略MMORPG《王者世界》等游戏，但其中最受期待的还是《怪物猎人Online》。除此之外，Nexon展出了动作RPG《洛奇英雄传》、养成RPGHusky Express、动作RPG《梦幻龙族》、Project MV以及《冒险岛》开发工作室开发的一款新作。另外，HanbitSoft公开了Project W和《劲舞团英语》（Audition English）等新作，同时也准备了Star Crash和Spike Girls、Kamon Hero等游戏的展厅。最特别的参展商则是Neowiz，他们公司直接把G★2008展台设置成电子竞技赛场，开展了FIFA Online 2 、Slugger和NBA Street Online这3款游戏的联赛。另外，Neowiz新开发的时装舞蹈网络游戏Debut在向玩家展示时玩起了花活，他们和女性化妆品品牌“贝玲妃”合作，在G★现场给游客带来彩妆示范，由此来带的眼球效应不可小视。

年末的韩游焦点

这些在G★2008上亮相的新游戏都纷纷进入之后几周的韩国网游期待。例如，11月第三周韩国网游期待榜榜首的游戏就是在G★2008上亮相的《龙穴》。这是一款拥有华丽的游戏画面和充满速度感的爽快的动作游戏，通过W、A、S、D的键盘键位和鼠标操作便可实现快速视角转换和游戏角色的活



G★2008宣传海报


G★2008现场人头攒动



11月第三周韩国网游期待榜榜首游戏《龙穴》



11月第四周韩国网游期待榜榜首游戏《卡瓦蒂娜传说》

动、打斗。在G★上得到了玩家的极度关注和好评。而在此间的韩国网游期待排行榜上：11月第四周的期待榜榜首新游《卡瓦蒂娜传说》。这是《冒险岛》开发商开发的动作类MMORPG，描述了在魔法发达的世界中，黑暗势力窃取时间，而主人公为了寻找丢失的时间进入过去进行探险的故事。12月第一周MMORPG《塔他罗斯Online》荣登榜首。这是一款由韩国知名游戏公司Wemade代理的休闲+角色养成题材的网游，从题材上看相当独特。12月第二周，由韩国CJ Internet运营、日本光荣开发的《真三国无双Online》在韩国MUD4U网站搜索排行中荣登榜首，成为最受玩家期待的游戏，这款游戏在中国大陆的运营商看到这番情景，恐怕也会十分羡慕。

本月另外一件备受观注的大事就是《永恒之塔》开始了正式运营。11月11日《永恒之塔》开始公测后只有两周时间（11月25日），《永恒之塔》就开始了正式收费服务，可见游戏完成度之高、系统已经趋于完善。《永恒之塔》收费模式为月费制，玩家可在标准使用券（30天300小时，19800韩元，折合人民币约为94元）、3个月使用券（90天900小时，47520韩元，折合人民币约为225元）、3小时使用券（3000韩元，折合人民币约为14元），30小时使用券（12000韩元，折合人民币约为57元）等多种使用券中选择适合自己的进行付费。《永恒之塔》在韩商业化运营后，打败《魔兽世界》成为韩国排名第一的游戏。上线之初同时在线人数保持在18万人左右，商业化运营后仅3天，已有超过50亿韩元（人民币约2304万）的销售收入入账。看来，这款号称《天堂Ⅲ》的游戏必将为NCsoft赚的盆满钵翻，取代之前经典的《天堂》系列。

《永恒之塔》已经定下角逐2008年12月16日举办的韩国游戏大奖。目前已知参与评奖的游戏除了《永恒之塔》外，还有Ndoors的《王者世界》、CJ Internet的Prius Online以及GigaSoft的《十二之天贰》等玩家们比较熟悉的网游作品。虽然到本期杂志截稿时结果还未公布，但这无疑是年末韩国游戏界的一个“明星赛事”，受到各方的瞩目。

外挂与游戏振兴计划

12月初，韩国政府针对游戏外挂问题开始了行动。目前等待国会审批的《游戏法》（修正案）上对使用外挂等行为作出了明确规定：对外挂制作和销售人判处1年以下有期徒刑和1000万韩元（折合人民币约为4.65万元）以下的罚款。有了法律的武器，NCsoft等10多家游戏公司也正在准备用法律武器对付明目张胆出售外挂的公司和个人。

另外，韩国文化体育观光部发布了游戏产业振兴中长期计划（2008～2012）。此次发布的政府政策以2012年成为世界第三大游戏强国为目标，积极支持游戏的出口，并培养独立的开发工作室。韩国政府的相关计划大致有：推行出口全球市场的战略；打造次世代游戏制作基础；培养未来型的创意人才，发展尖端技术；引领世界电子竞技潮流等。在七大战略的推动下，韩国决定由政府投资3500亿韩元（折合人民币约为16.39亿元），力图创造10兆韩元（折合人民币约为468亿元）的市场规模、36亿美元（折合人民币约为248亿元）的出口额为目标。到2012年，建立约300个韩国本土的独立开发工作室，并培养相关专业人才。当然，在金融危机的大环境下，这样的目标是否能实现和如何实现，是摆在韩国游戏业者面前的一大难题。





12月第一周韩国网游期待榜榜首游戏《塔他罗斯Online》



《永恒之塔》也为大量中国玩家所关注



韩国政府和各大游戏公司准备联手打击游戏外挂


G★2008的组织工作值得国人学习

在美国参观游戏公司

■本刊特约记者 郑骁（美国加州Cupertino市报道）

我是一名欧美PC游戏的死忠（请允许我这么自居），从1995年家里购置第一台电脑开始接触PC游戏至今，我的PC游戏龄已经有足足13个年头了。从那时起，几乎所有欧美制作发行的PC游戏大作都没能逃出我的手掌。而我自己这些年里当然也幻想过有一天从事游戏行业，甚至能够成为那些知名游戏公司中的一员。我想不管是谁，对事物的喜爱在经过13年的考验后不可能还是仅仅停留在表面上。因此很自然地，我对PC游戏制作公司和对PC游戏制作的兴趣随着时间的推移也越发明显。

第一部分：念头

在所有制作和发行公司中，Electronic Arts一直在我的心中占据着很高的位置。EA最初进入大陆时官方译名是“电子艺界”，后来改为“美商艺电”（天晓得后来为什么中文译名会改成这个，至少我个人并不喜欢）。其实这本身是一件不公平的事：因为我买到的第一款游戏就是当年风靡一时的《福尔摩斯探案——玫瑰纹身》（Sherlock Holmes: The Case of Rose Tattoo），多少有些先入为主。2005年末来到美国后，我有一种掉进了米缸的感觉。因为自己住在加州的硅谷，也就是美国95%以上IT产品的发源地，其中自然也包括很多游戏公司的全球总部和知名制作室。当然，我并不是来美国玩的，而是生活，所以在一切还没有安定下来前，我暂时是不会把注意力放在那些向往已久的游戏公司身上。不过到了2007年11月，我终于开始按捺不住心中积蓄已久的渴望。

第二部分：行动

一切从我第一次去EA参观的企图开始。

11月初的一天，我背着我的佳能400D和几个心爱的镜头，与我国台湾省朋友Jason——一个日系主机游戏的狂热爱好者——一起开车去位于旧金山湾区中部的城市Redwood City。等到了目的地才发现，从我的住处到EA公司只有有半个小时不到的车程，严格按照从朋友那借来的GPS的引导才没有走错高速公路匝道。中午出发，到达时间差不多是下午1点。EA总部有两幢主楼，以A和B标识，还有其他一些附属小楼。来到这里，我们的兴奋之情溢于言表。我和朋友端着相机从停车场走向主楼的途中遇到一个保安，估计是因为我带着相机太招摇，他叫住我们说不能拍照。失望之余，我觉得不能这么白来，于是趁保安走远的空隙，进了A楼大堂。我问前台要是想来参观的话需要什么条件，她说需要提前一周打电话通知，并且说明身份和来历，公司届时会派专门的公司导游带领我参观。于是我只好取了张前台的名片回家了。

很快，我就实现了前去参观的愿望。不过说实话，我一直为这次参观有那么点内疚，因为我是以一种并不怎么光明正大的方式获得参观许可的。11月19日我打电话给EA前台，这次是个男的接了电话。我告诉他是我一名中国的大学生，特地来美国做一个课题，要采访美国的著名游戏公司。这个谣造得很顺口，拿起电话前几分钟编的，因为这是我认为无法被拒绝的一个理由。老美也就意料之中地相信了，并且说23日会很合适，因为是周五下午，员工大都会轻轻松松准备回家。于是我便有了一次有导游陪伴的EA之旅。

第三部分：内幕

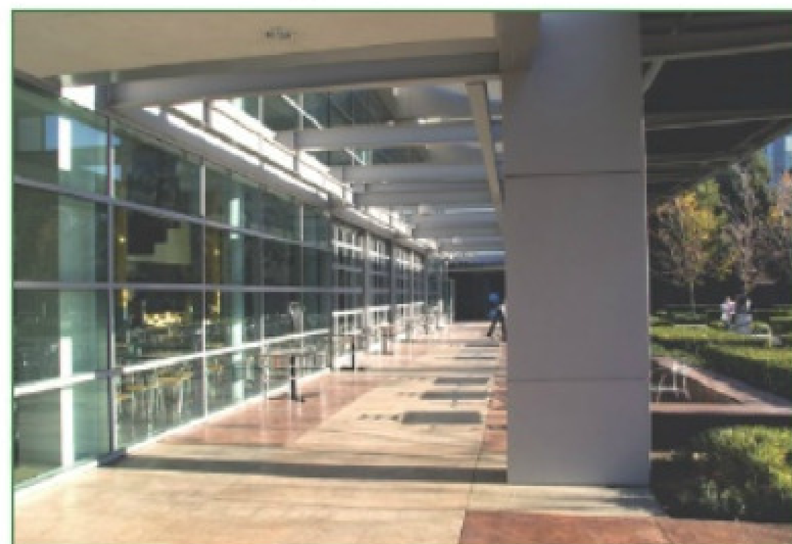
按照约定的时间，周五下午2点，我和朋友泊完车走到A楼大堂，女导游已经在那里等着了。看到我就热情地迎上来跟我握手。她看上去30多岁，彬彬有礼。说她是导游，只是说说而已，我从她胸牌隐约看出她其实是市场部的副经理，后来的交谈也证实了这一点。她叫Shannon，她说她平时并不接待参观的客人，公司也很少接待这样的个人参观，但知道我大老远从中国赶来，公司就让特地她来为我“导游”（我想她也在内疚中，竟然一直没问我是哪个大学，或者课题是什么）。她好像是看出我背的包是个摄影包，她问我是不是还要拍照。我如实回答。她说：“不好意思，等会进了办公区就请你把相机始终放在包里吧。”

这真是个打击。

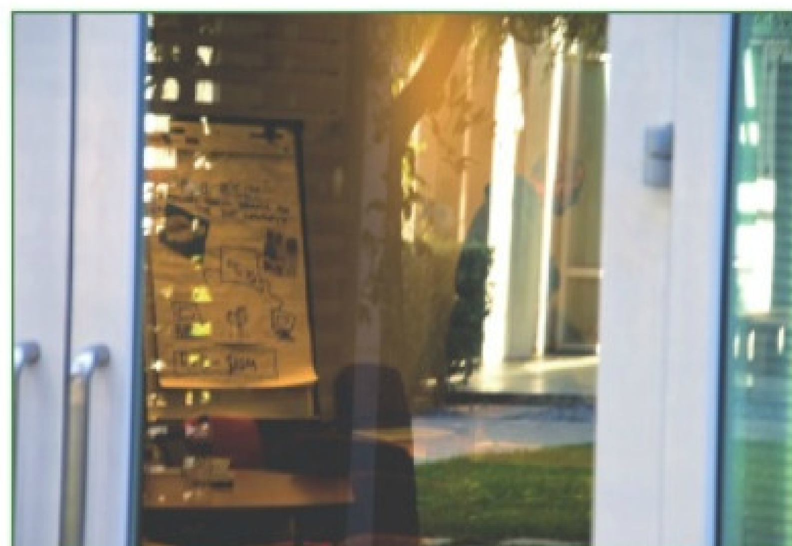
好像是参观的传统，Shannon先带我们去了员工餐厅。整个EA总部只有



秋日的EA总部


餐厅的外墙


温馨的员工休息室


这是唯一一张来自办公室照片，“冒着生命”危险偷拍的

一个主员工餐厅，其实就是一条连接A楼和其他几栋附属楼之间的宽敞过道。当然，还有几个小餐厅分散在其他几个写字楼。这个主餐厅设施功能齐全，算是一个综合性休息厅（这里还是允许拍照的），只是早过了午饭时间，只有很少几个员工在这里打桌球。Shannon说虽然这里设施齐全，但她和同事午餐时间经常开车到外面下馆子。我问她是不是吃厌了食堂的菜式，她微笑不语。出了餐厅，我们来到一幢半球形的建筑前，Shannon说这是媒体楼，里面是EA产品的体验试玩和视频演示厅。踏入展厅，四面墙壁都是精致的装饰，气派之余也显得未来感十足。当时正在展出的是最新的《极品飞车》游戏以及刚发售不久的《模拟人生2》系列的几个新扩展包，当然还有《教父》。大海报的背面就是主机试玩座，Shannon告诉我可以随意试玩，然后自己走到旁边的服务台和朋友聊天去了。我对《教父》已经毫无兴趣，这游戏除了配音演员几乎都是电影的原班人马外，让我失望透顶。于是我在《极品飞车》那里象征性地耍了一盘就起身了，毕竟来这儿不是玩游戏的。

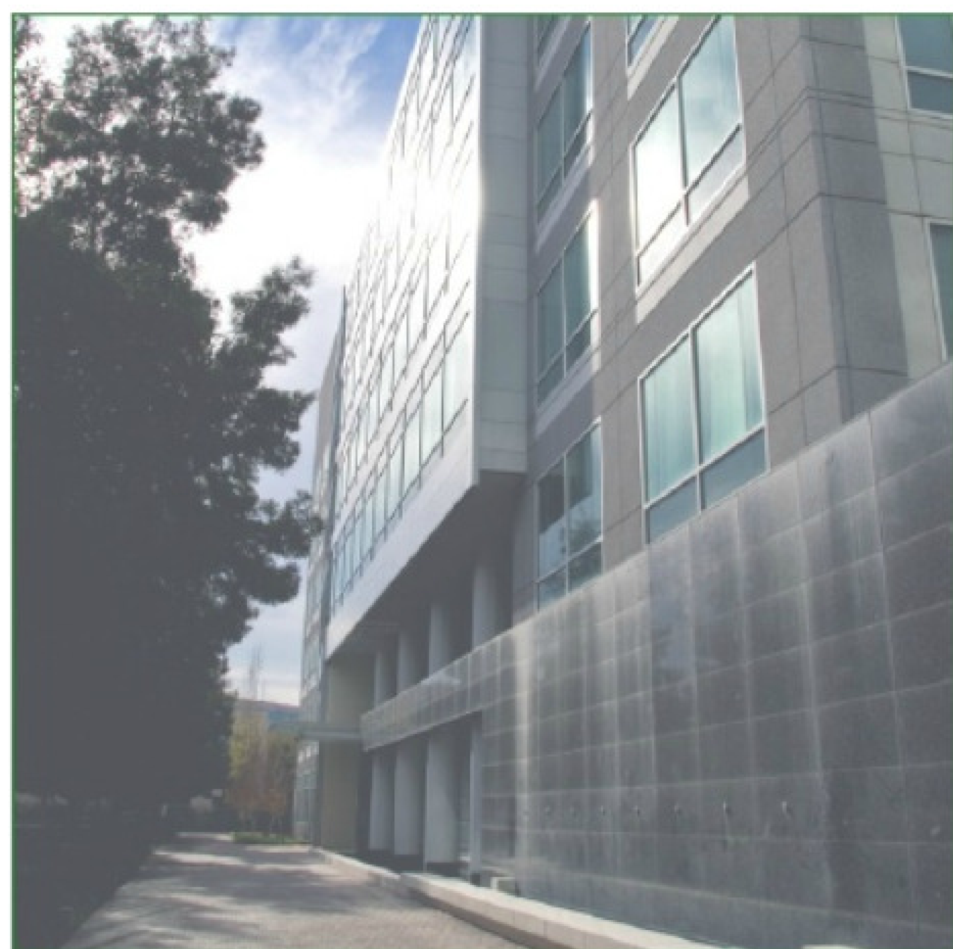
办公区的参观是最短暂的。Shannon只带我们看了看A楼的第三和第四层，都是市场部，她说不能让我看到位于B楼的核心研发部门。坐电梯到了第三层，这层显得有点凌乱，办公隔间很不规则，像个迷宫。我发现隔间很多都是空着的，Shannon压低声音说员工很可能都去开会了。在主走廊上有一个吧台，里面供应自助的各种点心、零食，冷热饮。Shannon随手拿起一块放在大餐盆里的巧克力放进嘴里，叫我随便拿些。我连忙道谢后也就照单全收了，还顺手从冰箱里拿了一瓶瓶装水。Shannon的脚步特别快，她显然并不想让我看到太多办公区的细节，我们也只好走马观花。留在座位上的员工每个都目不转睛地盯着自己的显示器，尽管不是开发部门，可丝毫没有看出他们有多轻松。EA遍布全球无处不在的新闻和宣传就是靠着这批人的努力而实现的。四楼也是市场部，但隔间布局比较清爽，走廊笔直，而且显然多数人都没有去开会，整个楼层比楼下热闹得多。尽管人多，但由于都是独立隔间，几乎没有听到任何交头接耳。敲击键盘声此起彼伏，空气里则充满了咖啡的味道（下午竟然有这么多人靠咖啡提神啊）。这里每一面墙上的装饰画全都是EA产品的海报，我惊喜地发现其中竟然也有《玫瑰纹身》！整个市场部参观过程中，我都乖乖把相机放在背包里，Shannon似乎也急于带我们离开这里。

出了大楼，我总算可以把相机取出来了。Shannon随后带我们去了许多园区的室外部分，其中有些上一次我来时自己在已经逛过。整个园区占地非常广，要是从南向北步行穿过整个园区，至少需要15分钟。其中有一块空地被铁丝网围了起来，里面堆满了建筑材料，Shannon说这里本来是个装饰性的小广场，马上要奠基一座新大楼。在室外参观时，Shannon向我们表达了自己对游戏的热爱，她说自己经常和两个孩子一起打游戏，我笑着问她是不是只玩EA的，她说当然不是，只要是她觉得好玩的都会尝试。她说，自己在2006年以前曾在南梦宫（Namco，当年与Bandai合并）北美总部工作过几年，所以她也对日系游戏充满感情。当然我问到现在EA对PC平台是不是已经逐渐失去兴趣而主攻主机平台时，Shannon好像立刻戒备起来，有点打官腔地说：“目前还很难说。”

两个多小时的参观结束，Shannon送我们到停车场，竟然发现我的车和她的丰田Camry就隔开一个车位！我们3个仰天大笑。她欣然答应了我合影的要求，于是我把相机放在车顶上自动拍摄了合影。临别时Shannon给了我名片，并叫我有空去EA洛杉矶分部参观，她说那里比这里有趣得多。谁都知道洛杉矶分部是EA支柱性的分部，她这么一说还真是搞得我心里直痒痒。

第四部分：感言

尽管没能在办公区参观足够久，余兴未消，但毕竟在一个热情好客（也蛮漂亮）的经理的带领下走完全程的，也该心满意足了。EA作为全球规模最大，声誉最高的电子娱乐公司之一，对一个“中国学生”没有丝毫的架子，态度之诚恳以至于让我实在不好意思（当然，最后我还是没敢坦白说我并不是特地从中国赶来的）。后来想到中国是个多数人都为玩盗版感到骄傲的国家，而Shannon深知这一点，我心中顿时很不是滋味。可惜，在中国尚能低调用盗版和懂得反省的，始终只是有良知的玩家。这是我在美国参观的第一家大公司，住在硅谷的好处就是，Intel总部、Google总部、Symantec总部、AMD总部、NVIDIA总部，距离我家都不超过20分钟车程，苹果总部甚至就在我家隔壁。之后我去过Google总部参观，但没有冒充“中国学生”，只是一个亲戚的大学校友在Google做管理工作，他邀请一大群大学校友来参观，我占了个便宜。Google公司内部的气氛确实和宣传的一样自由轻松，伙食也真是一流，但也许是由于先入为主和导游的热情，我对EA的印象要好于Google。当然最主要的原因也许还是我对游戏的热爱。P


闪亮的B楼，这里已经容不下所有的工作人员了


后停车场，左边是我的车。在一个玩笑过后，我们结束了这次难忘的探访之旅

硅与铬的狂欢节

——关于Cyberpunk的文学、影视作品和游戏

■策划 本刊编辑部

回首上世纪80年代，是个很奇妙的年代。虽然全世界陷入冷战的阴霾，但美国本土却充满着奇异的乐观精神。这反映在80年代早期的电视、电影和通俗文化中。那是电子信息技术爆炸的年代，计算机科技日新月异，美国的新生一代也刚刚步入大学的学堂，充满想象力和活力的通俗文艺作品给人们描绘了一个科技先进的未来。

这个时代的美国校园电影，带有在日后看来十分geek（口语中说某人是书呆子，或指对电脑及某些神秘复杂事物感兴趣、研究比较多的人）的特征，角色经常脱口而出一些拗口的科技名词，计算机和电子科技充斥着全片情节，故事的展开不外乎是阳光明媚的加州大学，天才而富有朝气的大学生，军方颇具冷战色彩的激光武器试验和迷幻特质的电子乐。这个年代也有着自己的问题，日益严重的毒品泛滥，迫使美国政府不得不大张旗鼓公开向它开战；市场经济的自由带来各种迅速膨胀的跨国企业；经济上的新自由主义也复兴了西方各国的右翼政治势力；而与我们最相关的视频游戏进入了一个快速发展的全新时代。



ZX Spectrum



Commodore 64

虽然1980年因为缺乏品质监控体系和急功近利，导致雅达利平台的彻底失败，进而影响了北美的游戏产业，但是新兴的任天堂马上填补了这个缺口。像其他日本大企业一样带



着"反噬"的姿态席卷了美国，这也带来当时主流社会的恐惧，在当时的一些流行电影中，经常能看到巨大的日文招牌、忍者和操着母音过多的英语训斥人的日本上司，这也间接影响了我们这篇文章所要叙述的世界。最终，IBM-PC在80年代取得巨大成功，但从ZX Spectrum、Commodore 64到Amiga系列的家用电脑，逐渐扩大了个人电脑上娱乐功能的比重，也因为平台的特殊性，日后许多旗帜性的Cyberpunk游戏就诞生在他们身上。



我们经常看到这样描述的未来世界面貌：阴雨连绵的天气，自然资源耗尽的荒凉地表，巨大的人工都市，毒品、瘟疫和暴力横行，体制森严的寡头强权，游走在网络间的赏金黑客，人们已经将电子科技移植到自己的身体上，他们不再是纯粹的有机体，但也不是机器人，他们往往被称为电子人（Cyborg）。

什么是Cyberpunk？

科幻评论杂志《新星快递》的编辑兼作者Lawrence Person这样描述：

一个典型的"Cyberpunk"角色是处于社会底层的边缘人，他们往往被一个电脑科技和信息流通极为发达的反乌托邦性质的社会所遗忘，整日只关注新鲜科技，他们乐意进行身体改造方便侵入庞大的虚拟网络世界。Cyberpunk故事的戏剧冲突，通常来源于黑客、人工智能和渗透入社会每个角落的联合跨国集团。社会科技先进，但也没有达到跨越星系的水平，世界带有后工业时代的敌乌托邦特征。

拜众多小说和好莱坞科幻电影所赐，Cyberpunk的虚构作品往往也带有部分neo noir色彩。

最初Cyberpunk指的是一类特定角色：拥有丰富计算机知识但是缺乏社会常识和伦理道德的年轻黑客。从字面上理解，它代表技术和极端的个人主义，所以通常引申为"机器所造的无政府状态"或"藉机器来对抗机器的造反运动"。

Cyberpunk所描述的技术手段非常激进，借由生物遗传技术来达到生物之间的器官移植，甚至包括人的胚胎，技术创造的机器可以"比人更像人"（More human than human——《银翼杀手》）。看过电影《黑客帝国》的人很好理解这种用来控制和支配大多数"常人"的技术。很多通过电子、机械和生物科学的系统科技用来"替代"人体器官的功能，最终采用这些技术的机器零件将取代人的自然组织，将人变成会说话的电脑。

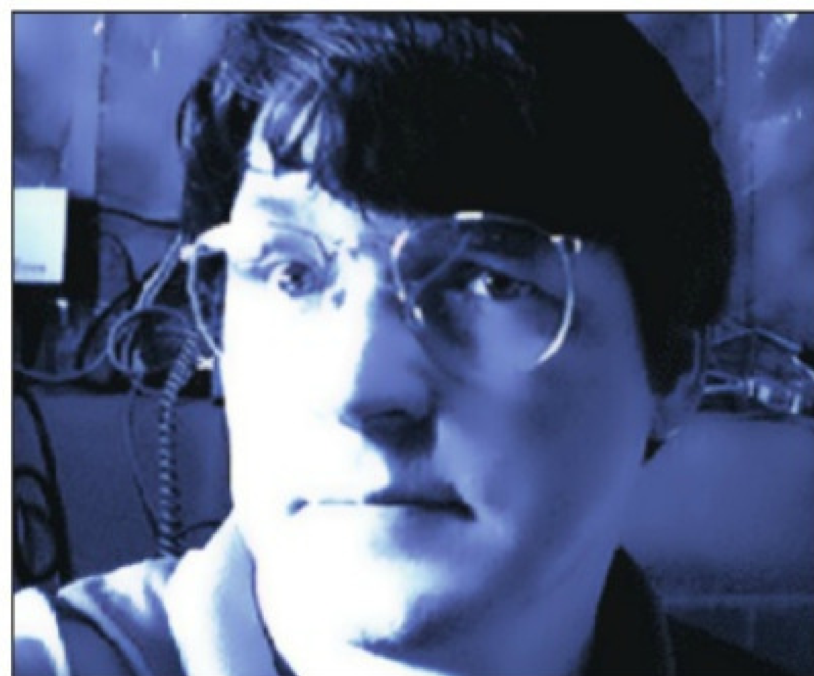




Cyberpunk融合了技术的高度发达和生命价值的沦丧，它必然营造一个弱肉强食、自私的未来世界。他用冰冷的理性来预言了一个争求生存、丧失美德和人道主义精神的极端社会。也可以看作是对以往文艺作品中那种科学乐观精神的反对。

特征

"Cyberpunk"这个词汇，一般译为"赛伯朋克"，它是由控制论（Cybernetics）+朋克（Punk）组成的。Cybernetics一词含义广泛，最初是代表机器与动物互动、控制与沟通的理论，也有传言它的词根来源于希腊文的"飞行员"或"舵手"，在通俗文化中则泛指电子人、机器人、电子手术等。这个词最早出现在1983年，作为科幻小说杂志"AMAZING"57卷，由小说家兼计算机顾问Bruce Bethke创造的一篇短篇科幻故事的标题，这篇小说是关于年轻黑客的故事。据Bruce Bethke自称，这个词汇来源于1980年他所构思的故事草本，并非是临时的灵机而动，而是作者有意的创造。Bethke意图创造一个带有高科技色彩的朋克文化术语，并





且让它具有一定的商业价值，结果“赛伯朋克”很顺利的达到甚至超过了作者的预期。但是这个时候“赛伯朋克”还没有构成日后所蕴含的意义，这个时髦的名词真正开山立派要归功于以撰写“赛伯朋克”和“蒸汽朋克”闻名的美加科幻小说作家William Gibson，他在1982年问世的小说集《燃烧的铬》中就提出了“网际空间”（Cyberspace）这个概念，随后他本人和其他的作家才逐渐完善了“赛伯朋克科幻小说”流派，并且对于“赛伯朋克”的末世色彩和反乌托邦概念定下了基调。

诞生

虽然“Cyberpunk”一词诞生较晚，但是日后构成“赛伯朋克”定义的一些概念其实早就零星出现过。

1.科技发展和人性冲突的负面论调

未来世界在“赛伯朋克”风格的观点下往往是科技被滥用并且渗透入我们社会生活的每一个角落的，它几乎是不受节制的掌控了生活中的一切社交活动。技术对未来世界是这么重要，但是又不能解决社会的问题，社会充满严重的阶级矛盾，并且地球本身受到了巨大的伤害，自然环境被破坏，吸毒和犯罪不断困扰着求生的人们。

2.人类和机器的界限模糊

除去标志性的电子人之外，“赛伯朋克”也模糊了具有人性的机器意识和人本身的区分。通过电子化的科技，人性的部分逐渐被机器的部分占据。在一些日本的“赛伯朋克”电影中，显示的更为极端，机器智能取代了人性；或机器意识占据整个社会的支配者地位，人类退属于游走边缘的流放者角色。而且此类特征也往往显现出一种对于“感知”的重新定义，比如黑客帝国中的矩阵——一个完全不输于真实世界的虚拟世界，人们丝毫感觉不出异常，这对于人类的唯心主义哲学提供了某种心有灵犀的对衬反映。

3.大集团对于整个社会的绝对控制

“赛伯朋克”往往热衷塑造一个对于社会具有莫大权威和控制力的实体，有的时候他是一个单一的集权政府，更多的例子则喜欢用巨大的企业集团。他被描述为在一个文明繁荣后衰落的世界，保存幸存者的堡垒型城市的统治者，通常是个用冠冕堂皇理由采用高压政策的独裁角色。

4.地下世界是描述故事的核心

“赛伯朋克”在情节上将戏剧冲突的焦点集中到一个意图推翻现有权力进行革命的地下社会——面对高压统治的平民社会，还有一个典型的“反英雄”特色的主角。

5.无处不在的网络化信息平台

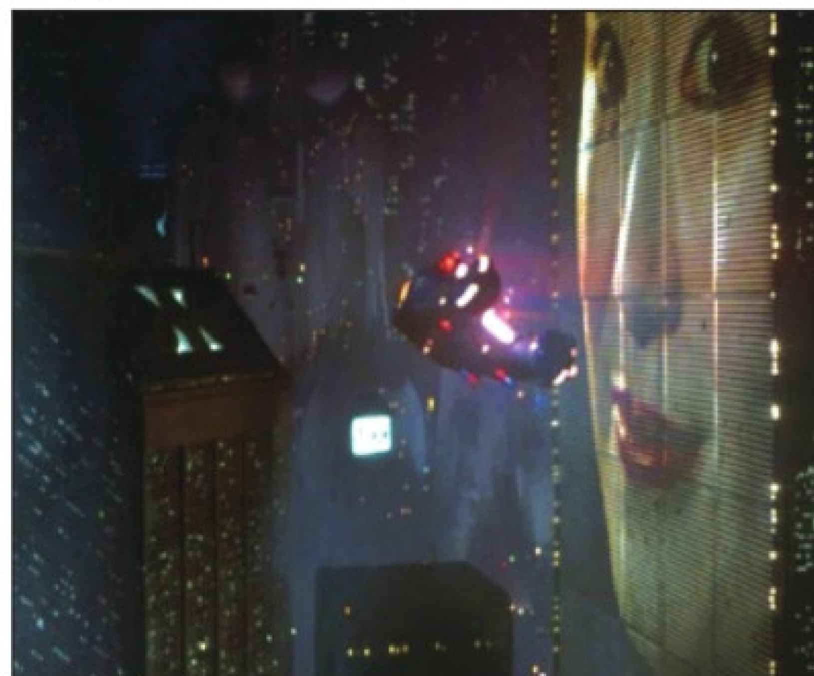
“赛伯朋克”在网络化水平上是高度发达的，



人们不需要坐在家里上网，社会的各个角落或人脑本身都无时无刻不在流通着大量的资讯，而且它又表现出信息的矛盾化和歧义性，让人们对世界的真相认知总处于模糊不清或颠覆的概念下。

6.“赛伯朋克”的视觉艺术风格

“赛伯朋克”作品在视觉上总是呈现一个充满高度概念化风格和贫民窟肮脏特色的近未来，“赛伯朋克”主题的电影在配色上喜欢单一的冷色调，在装饰上有很多华而不实的元素，比如《银翼杀手》雨夜的城市，亮丽的招牌和鲜艳的霓虹灯管等。由于很难对“赛伯朋克”的艺术主题下精确的定义，此类作品通常喜欢采用哗众取宠的、让年轻人看来眩目的、“酷”的视觉符号。“赛伯朋克”的文艺作品受到很多其他艺术流派的影响，因为其风格的黑暗特质，通常与好莱坞的黑色电影（Film noir）相吻合，也经常出现“赛伯朋克”背景的侦探小说和游戏，比如《银翼杀手》《捍卫机密》（《Johnny Mnemonic》）。但也并不都是带着黑色电影风格，比如迪斯尼的科幻片《电子世界争霸战》（《Tron》），相对来说更为奇异，风格也明朗得多；还有大受欢迎的《黑客帝国》三部曲，具有更多动作片的特质。当然“赛伯朋克”本身也衍生或影响了其他科幻作品综合流派：将蒸汽机技术架空的幻想风格的“蒸汽朋克”、与“蒸汽朋克”相似的“机械朋克”、利用柴油发动机和石油能源进行架空的“柴油机朋克”、将电子技术更换为生物科技的“生化朋克”及去掉了悲观反乌托邦色彩的“后赛伯朋克”，









诸如《蒸汽男孩》《神秘岛》《天空上尉与明日世界》《生化振荡》和《攻壳机动队》等一堆脍炙人口的动画与游戏产品都能从“赛伯朋克”的衍生物中溯源而上，找到精神上的母体。

生于文学

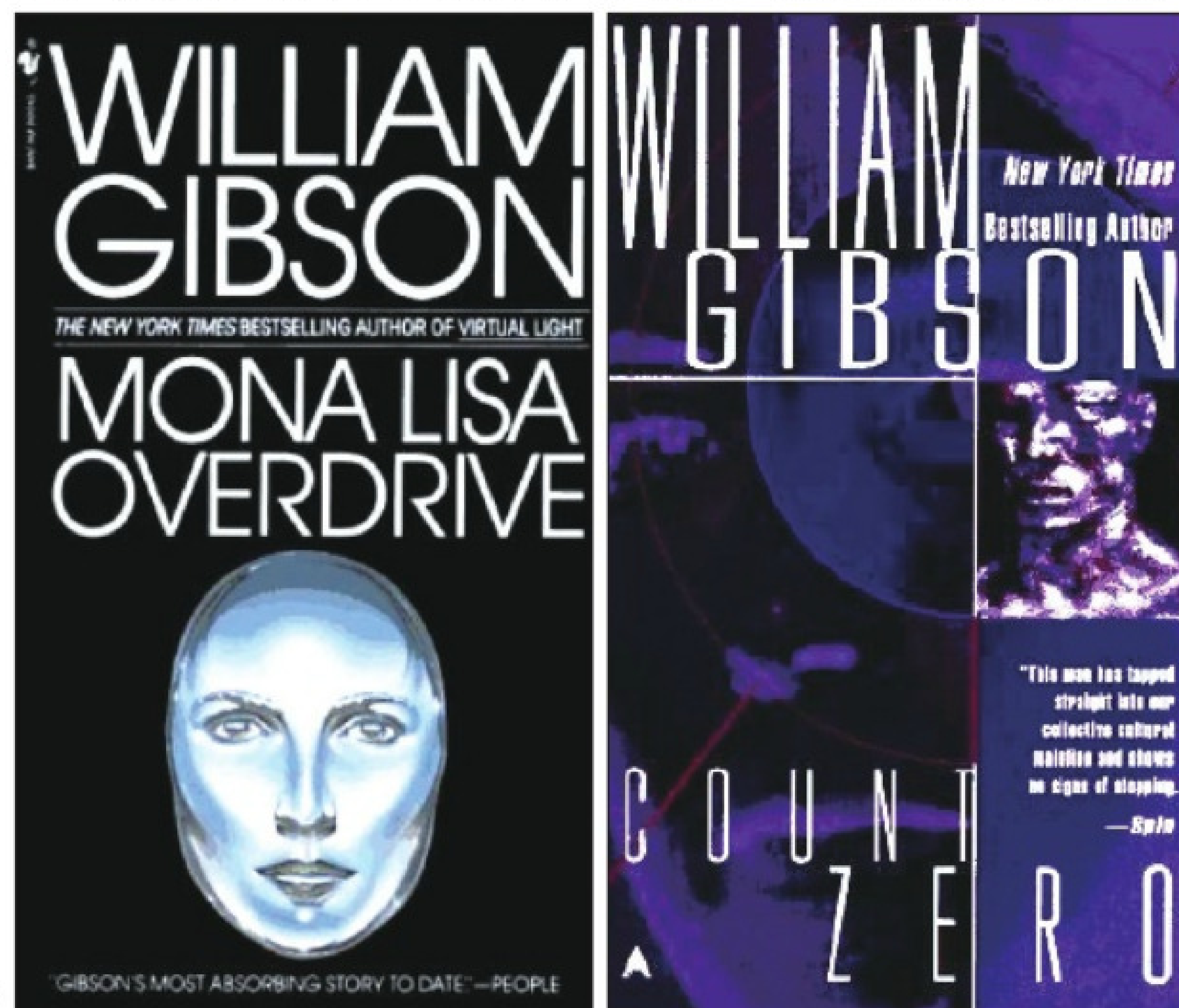
William Gibson在1984年完成的《神经漫游者》，曾获得科幻小说奖项的三重冠（“雨果奖”“菲利普·K·迪克奖”“星云奖”），被认为是“赛伯朋克”早期最重要的作品。他的小说兼具大气的文笔、对未来的细致描写和令人着迷的深度，可以说是一部奠定“赛伯朋克”基调的里程碑式的小说。随后他又相继创作了《计数为零》《蒙娜丽莎超载》，组成他的矩阵三部曲（也称蔓生三部曲，原意是波士顿和亚特兰大之间“城市蔓延”区轴的俚语）。虽然“赛伯朋克”刚刚问世的时候被认为是一种进步，对比当时标准的科幻小说“赛伯朋克”较为激进。后来很多评论家展开了关于这种文学体裁是否是一场崭新革命的激烈讨论，有些人认为从60年代开始的“新浪潮”风格与“赛伯朋克”如出一辙的讲究技法和形式，而且“新浪潮”是把科幻小说带入主流文学的推动力之一。“新浪潮”与“赛博朋克”在精神上有其相似点，都是对于科技采用一种不信任甚至否定的态度，整体风格偏向于悲观和消极色彩。而且关于William Gibson所采用的独特叙事手法，也有好事者找出一些大师级的作品进行对比，在这些前人之中，有一位大师不得不提，

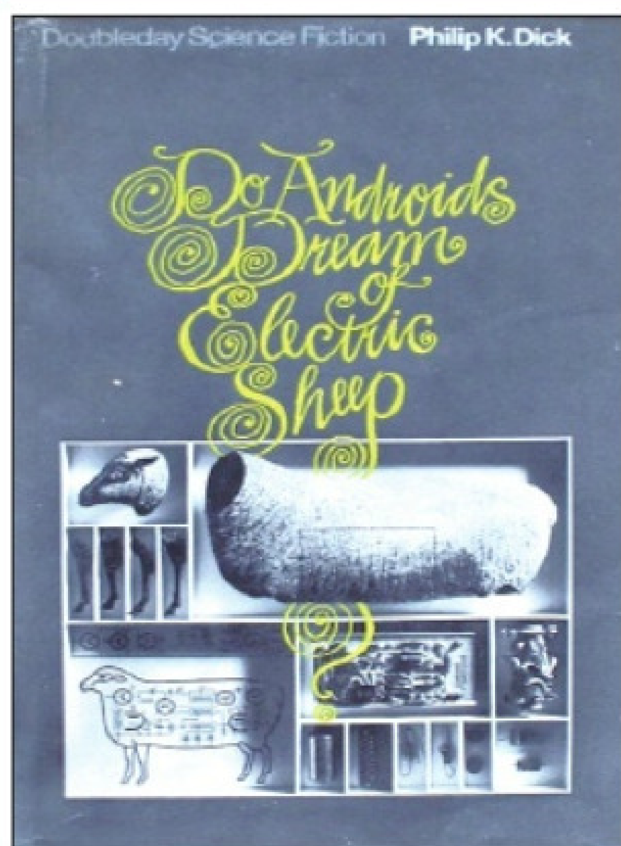


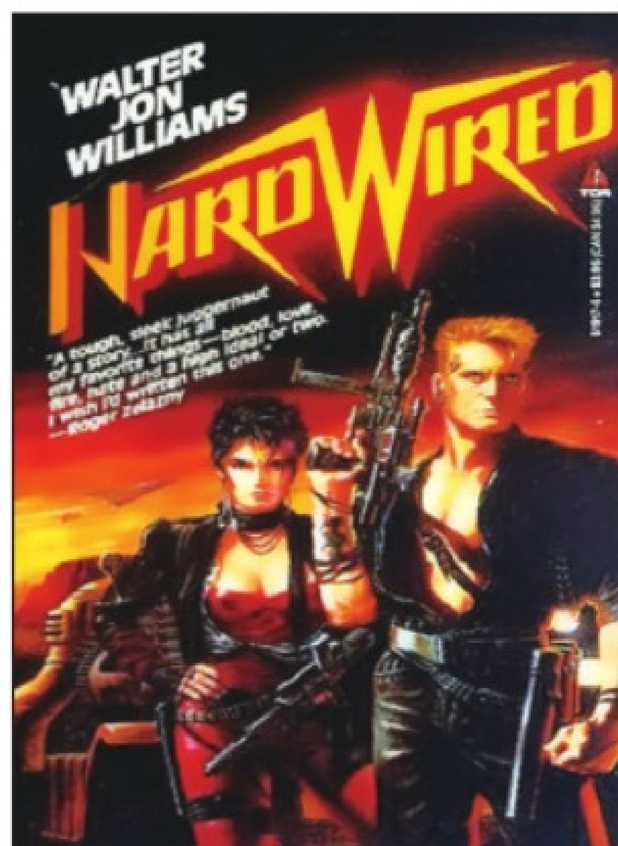
那就是菲利普·K·迪克。他的小说经常是关于社会沦丧、人工智能、偏执性和独特的那种客观世界与主观所感知的真实世界之间的模糊界限的主题，对于“赛伯朋克”影响甚大的电影《银翼杀手》就是根据他的小说改编（《机器人会梦见电子羊么？》一书）。总之，越来越多的考据证明这种有些文化自省的流派并不是突然冒出来的，也不是诞生于某个人的创新。在“新浪潮”主义及其后来的众多小说作品中，作家们对于网络化、科技和社会寓言的深思，互相潜移默化的影响着彼此，从“软”一点的社会化科幻小说到更具学院派味道的“赛伯朋克”，是上世纪60～80年代知识分子们对于现实社会问题的影射。

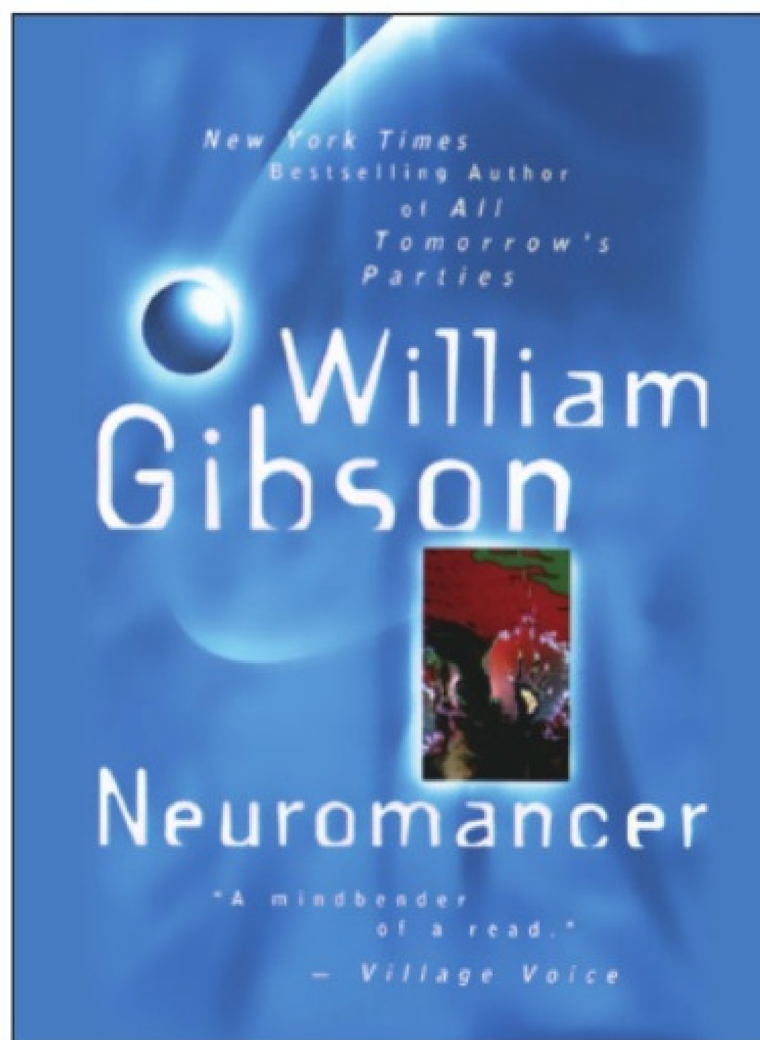


“赛伯朋克”也激发了很多不属于创作团体第一梯队的自由作家加入到整个流派的发展中来，像Walter Jon William的《束缚》.《旋风之声》（Voice of the Whirlwind），George Alec Effinger的《重力也无能为力》（When Gravity Fails），这些新派作品不止安于纸上，他们还动用了多媒体手段采用在线杂志的方式发布。









90年开始标榜大量幽默和自嘲的Neal Stephenson开始崭露头角，他的《雪崩》《钻石时代》也标志着所谓“后赛伯朋克”主义的兴起。与所有人不同的是Stephenson的小说很喜欢用架空的历史背景来描述一个自由化的网络社区，反乌托邦要素被逐渐削弱，强调网络人格与现实的冲突，《雪崩》所描述的巨大虚拟现实世界“Metaverse”和“Avatar”对于现今的网络更具有现实意义。

如果你是一名对于“赛伯朋克”颇感兴趣的读者，那么有一些书是值得一读的。William Gibson的矩阵三部曲已经引进了《神经漫游者》、Bruce Sterling[33]的“赛伯朋克”诗集《镜影》（Mirrorshades）、女作家Pat Cadigan被誉为最好的小说《脑玩家》（《Mindplayers》）、John Shirley的短篇小说《热力追踪》（《Heatseeker》）还有Neal Stephenson的《雪崩》。

影视作品

好莱坞工业不会忽视时髦的次文化现象，在“赛伯朋克”引起热潮的时候，一些具有敏锐嗅觉的导演抓住了机遇，迎合了制片商对市场趋之若鹜的投机心理，制作了一批精良的新派科幻片。从较早的《1984》到现在无人不知的《黑客帝国》三部曲，电影逐渐褪去了自身的政治寓言性质和知识分子的警世意味，但是另外的独特部分，像神秘主义和宗教却顽强的缠绕在此类电影的精神轮回上，大概这也属于人类对人性所不确定部分寻找的某种救命稻草或避难所吧。

《发条橙子》

1971年出品的《发条橙子》作为文化符号在前几年很受大学生追捧，毫无疑问的，《发条橙子》具有鲜明的“前赛伯朋克”印记，包括展现暴力的超现实风格的影像语言、大胆的性暗示特征、对人为的药物控制和因果业报等。电影也对后来的“赛伯朋克”产生了启示作用，从那个年代对我们所处的年代做了一次戏剧化的演绎。影片中人物的造型怪异，从街头的帮派斗争、年轻人对长者的反叛、自由意志与强制的行为控制都有一种象征性的企图。虽然颇具社会模型的先驱意义，但是《发条橙子》“朋克”味道太浓，工业技术味道太淡。



《大都会》

弗烈兹·朗代表作。这位表现主义的伟大德国导演难以置信的在1927年就预言了一个准确的反乌托邦世界，技术带来的革新没有消除阶级和人类的苦难，相反一个集权化的巨大企业集团蓄意的将人类分化为精英和工人阶级，前者住在如同室外天堂的未来风城市里，工人们则住在暗无天日的地下贫民窟里，他们的价值就是受控于机械化的工时制度不断供养上面的人们寻欢作乐。电影带有朴素的共产主义思想，被阶级森严压迫着的劳动者，高高在上享受一切的选民阶层。



日本漫画巨匠手冢治虫曾经用漫画创作手法描绘过《大都会》，后被导演大友克洋于2001年改编成气势宏大的动画电影。有趣的是，原著中两个阶层的斗争被幻化为人与人造人之间的战争，机器则是充当被压迫和被损害的一方，人造人玛丽亚也充满着更多人性，这不得不说是现代文化对人的定义产生的某种微妙改变。



异形

这是被“赛伯朋克”文化所钟爱的杰出导演雷德里·斯科特在1979年执导的一部划时代的惊悚科幻影片。在这部对后世影响极大的影片里，也出现



了日后被认为是典型特征的某些元素，比如巨大采矿船的人工电脑系统“MOTHER”、对船员生命毫不关心的联合公司Weyland-Yutani、作为公司代理秘密培养和运输异型活体的人造人同事。这是一部求生存的电影，空旷而冰冷的飞船如同囚笼，船员们被阴谋安排放进了一只恶魔，不得不相继牺牲生命试图驱逐它，到最后只有雷普莉发现了这是一起被安排的阴谋，而冷静的Ash此时凶相毕露，从此到《异型4》，雷普莉也没有对人造人有过好感，即使他们已经证明了自己对于人类的价值。





你应该知道对于“赛伯朋克”这是一部影响多么大的影片，以至于本文一再提及它的大名。雷德里·斯科特令人惊叹的营造了一个未来的洛杉矶，以至于William Gibson在观看完影片之后都不得不声明这部电影的布景风格与他《神经漫游者》所设想的未来世界是多么一致。

充满巨大的日本艺妓广告招牌、绚烂的霓虹灯，中文和日文作为文化符号不断出现，一个混合着各肤色民族、多种文化杂陈的未来社会。据说这个未来派的洛杉矶是受到“赛伯朋克”影片中的概念圣地——香港的启发，它拥有着工业时代的作风：如同金字塔般矗立在夕阳之下的泰瑞尔公司大楼和不断喷出烧天火焰的烟囱；也具有各种贫民窟特色的建筑：充满自行车的基因大道；平民市场风格的动物大街等，它们鲜明却又极为协调的融合到了这个兼具荣耀与黑暗、科技与落后的未来派洛杉矶。

电影叙述的未来领导者是一个天才科学家泰瑞尔，他通过基因技术再造了次生代复制人，替代人类进行危险而辛苦的工作，直到复制人不堪重负起来造反。被镇压以后，这些本来就被人为的限定了器官衰竭限期的奴隶，还要面对恐惧人类的追杀和灭绝，他们虽然聪明、强壮、好



斗，具有人类一切积极的求生遗传成果，但是他们不可避免的只有几年的寿命。当次生代复制人发展到了第六代，这些人造人就与他们的造主分不出二致了。为了避免社会的安全问题，人类专门成立了一支集抓捕和处决权一身的特殊执法单位——银翼杀手，他们通过一种被称为Voight-Kampff心理测试的方法来区分正常人与次生代六型复制人，一旦发现他们，就马上处决，在故事中这种“处决”被称作无伦理色彩的“报废”。影片中的“反派”，那些人造人生活在社会的底层，他们为了延长自己的生命混迹于贫民窟，为了接近它们的造物主——那高高在上，对人类和复制人而言都宛如天神的泰瑞尔博士，这些复制人沦为了杀人者与受害者的角色。他们的挣扎是符合理性的，却又是无望和暴力的。

电影探讨了“什么是人？”这一永恒的哲学命题，在影片叙述里，那个2019年的洛杉矶，“纯种”的自然生命是稀少的，并且成为奢侈的商品，人类在冷漠的市井生活中变得颓废又犬儒，美德的丧失和同情心的吝啬使得整个社会群体变得比“复制人”还没有“人味”。影片借用了原著中的Voight-Kampff测试这一辨别人类与复制人的巧妙设计，象征性的体现了复制人在面对一系列变态的虐待问题中表现出来的移情特征，比起他们的造主，复制人在道德和情感上的完善是一种有意的反讽。影片的末尾也富涵启示意味，面对陷入困境命悬一线的主角戴卡德，复制人领袖洛伊的寿命也终于走到了终点，他惋惜生命的价值，拉了戴卡德一把。在雨中，他擎着一只白色的鸽子，像一位诗人一样说出了一段偈语似的台词：“我亲见亲历过一些事



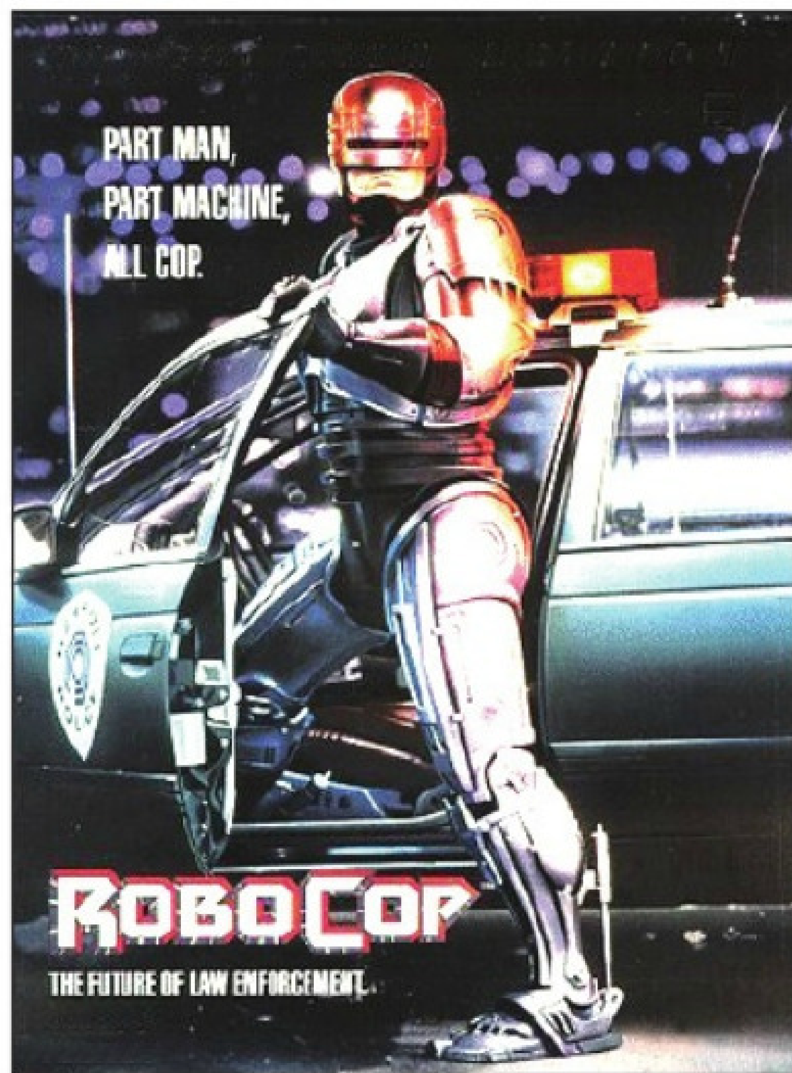


情，那是你们人类难以置信的，在猎户星旁遭受袭击裹满烈焰的船，伏于谭豪瑟门明耀不息的射线，那些岁月，宛如雨中的啼泪汇入时间的洪流中消失不见，我的末日如期而至”，随后逝去。伤痕累累的戴卡德戴着被灌输记忆的复制人女主角瑞秋选择了流放。门前，戴卡德再次看到莫测高深的搭档盖夫留下的折纸，这是悲悯的祝福？还是暗示追逐羔羊的猎犬也是迷失的羔羊？关于戴卡德是否也如同瑞秋一样是被赋予了“人格”的复制人这个问题，一直是影片粉丝群津津乐道的话题。《银翼杀手》除去哲学上和美学上的经典地位外，也是新派黑色电影“neo noir”的先驱。有意思的是这部电影从剧本、选角、艺术概念设计到开拍，都不顺利，历经波折在北美穷酸的上映并未获得一鸣惊人的成功，但是随着国际化的发行和时间的磨砺，在日后的几年里被赋予了它应有的殊荣。1999年，一部电视剧《全面回忆2070》成为《银翼杀手》的衍生产品，这部本来是作为电影《全面回忆》副产品的电视剧阴差阳错地加入了《银翼杀手》的虚构世界中，剧集仍旧讲述人类侦探与他机器同事的故事。情节上关于人造人的权利和人为什么为人进行了再探讨，不过它非常短命，几乎没有留下什么令人深刻的印象就消失了。

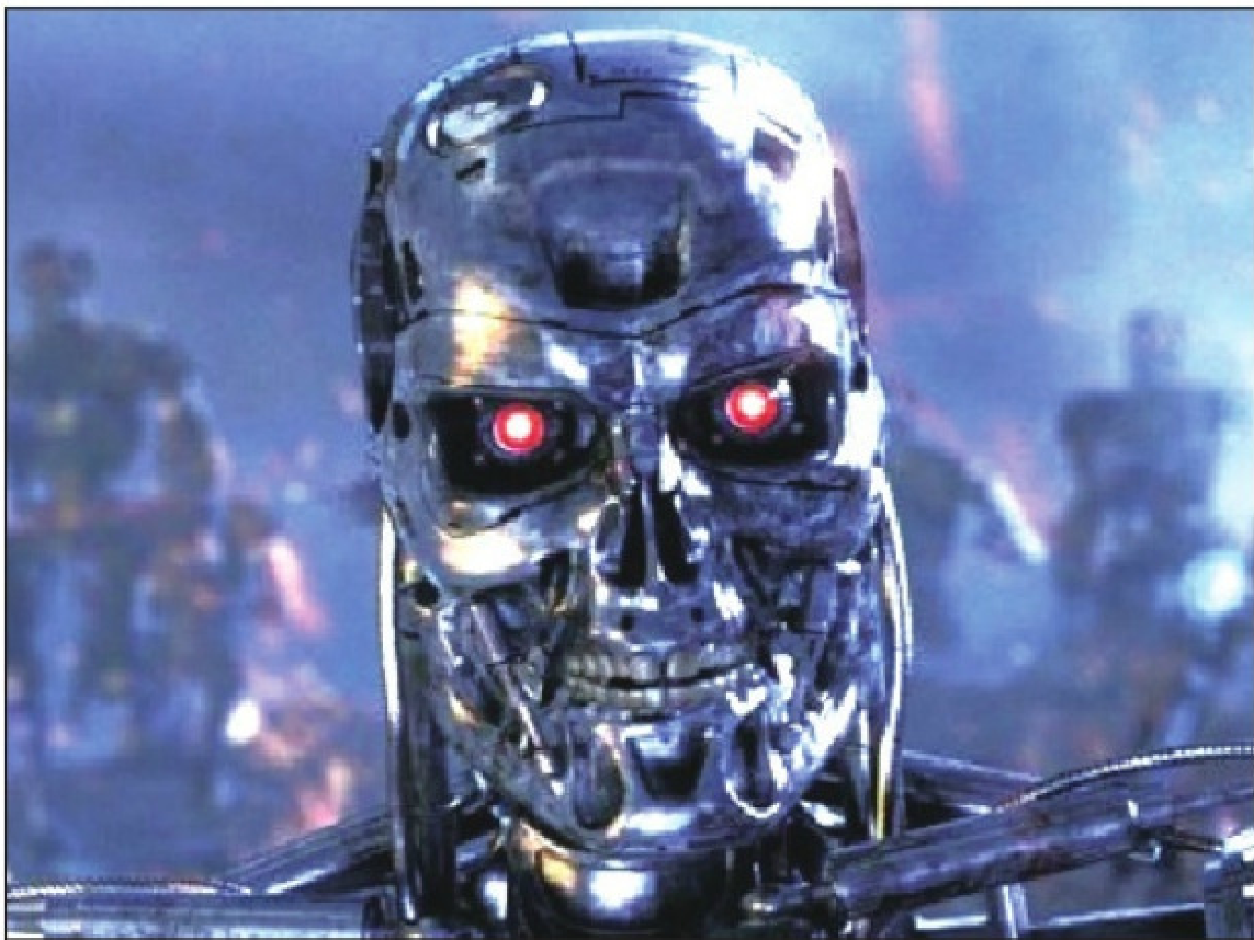
机械警察

《机械警察》大概是80后印象比较深刻的“赛伯朋克”作品了，从红白机的游戏到电视台的译制片，当时的人们想要了解这部作品几乎不用费什么力气。《机械警察》属于“赛伯朋克”的次文化现象中一个比较极端的例子，一方面它描述了一个中规中矩的近未来反乌托邦社会，另一方面除去机器警察这些元素外，电影中的世界几乎与80年代末的美国现实世界的底特律城完全一样。值得一提的是，电影中对暴力的直观渲染是毫不修饰的，以至于影片不得不删减一些镜头，但是它并不是单纯的渲染暴力，虽然有大量血腥的镜头，不过也突显了该片的现实主义风格。《机械警察》还出过不少动画与电视剧衍生产品，甚至还有一款《机械警察》的互动主题影院。

终结者



《终结者》系列对于“赛伯朋克”文化的影响力也可称得上位居前列，州长阿诺营造了一个极为成功的“硬汉”形象。T-800机器人，他们内部是合金的骨骼，能模仿任何人类的声线，有着令人胆寒的红色目光，力大无穷而又百折不挠。外部则包裹着和人一样的细胞组织、血肉和毛发，如果遭受重创，他们也会流血并展现出骇人的金属头颅。时至今日，大家印象深刻的可能是被誉为系列最高峰的《终结者2》，比起前作来，这一部特效更多、更“打”，《终结者3》除影片最后的“审判日”场面外有点让人提不起兴致。影片成功之处就是从前作里带来了一个恶梦一般的金属骑士，然后在2里这个不放弃追杀的恶魔又变成充满父性特质的保护者，3里又赋予终结者不少黑色幽默特质。关于《终结者》没有必要多说些什么，“I will be back”几乎是人人都会用的一句口头禅。



黑客帝国

《黑客帝国》三部曲已经成为新世纪的影像圣经和文化标志，试图解构这部影片的文章太多，它充满隐喻、符号、宗教意义的线索，数不胜数。影片最为成功的一点是在大银幕上成功的具象化了“Metaverse”的虚拟世界，一个和现实一样真实的世界，一个模拟了物理定律和感知体验的数码空间，人人在其中如同生活在20世纪末的现实，上班工作、结婚生子。除了一点，实际上他们都是提供机器能源与矩阵共存的生物电池。

电影《第十三层》也曾构建了这样一个命题，我们





存在的世界虚拟了一个过去的世界，而我们的世界是被未来世界所虚拟的，影片结尾还同样暗示未来的世界也是如此。黑客帝国伴随着世纪末的更迭，集所有流行文化之大成，再加上“酷”翻天的视觉语言和武打设计，故作深沉的剧本和台词，拉上所有的年轻人来了一把“赛伯朋克”的终极体验，此后，最为成功的影响就是人人都对这种虚拟空间的笑话习以为常。“赛伯朋克”的电子化网络不再是少数geek了解的那怪异的充满亮氛色调和电路的“格子”世界了，像真的一样，就是矩阵给人们的最新印象。

动画

动画作为独立媒体，在表现“赛伯朋克”的超现实主义风格的时候具有先天优势，一样异想天开的笔触，比小说直观，又比电影自由和无拘无束。随着电脑CG技术的广泛运用，很多动画电影的迷幻特质要远远超过通过演员真实表演的电影，这也正是“赛伯朋克”所蓄意营造的感官形象。





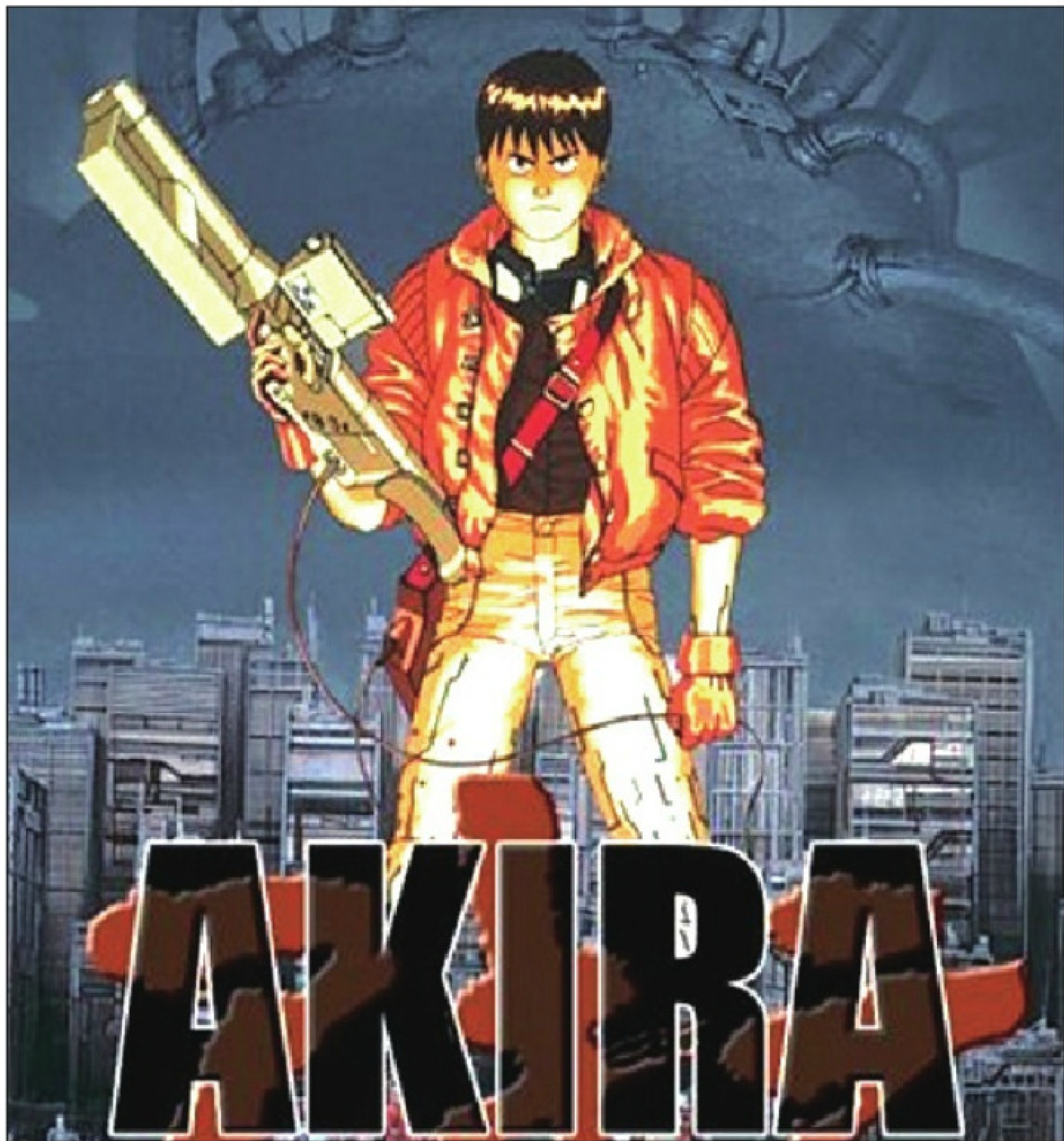
《倩影刺客》（Aeon Flux）是韩裔美国人钟彼得在上世纪90年代中期的实验风格动画，在《黑客帝国》大红大紫后，这位导演也参与了《黑客帝国动画版》的制作，人们通过《Matriculated》这部短片又反过来关注他早期的《倩影刺客》，寻找某种一脉相通的灵感。虽然查理兹·赛隆主演了电影版的《倩影刺客》，但爱好者认为这位坚持不出演过激镜头的好莱坞女星塑造的Aeon Flux与动画版的女主角完全是两个人，个性上几乎找不到共鸣。《倩影刺客》是一部后现代“赛伯朋克”，它的故事发生在一个乌托邦城市，由一群寡头实行监控式的管理。女主角Aeon Flux衣着暴露、性格风流、身手矫健。她与大反派Trevor可谓爱恨交织的一对，因为动画风格的不统一（这也是它的特色），《倩影刺客》在情节和人物设置上有很矛盾和难以自圆其说的特质，Aeon与Trevor在第一季里还比较中规中矩，到后来两人的关系越来越让人扑溯迷离，他们互相都想杀死对方，却永远忘不了在较量中调情。《倩影刺客》中的Aeon不是不死英雄，相反，她失败的次数几乎和成功一样多。但是在她死亡之后，故事仍然由一个全新的Aeon继续演绎下去，Trevor培养了很多Aeon的克隆体，所以在这部极端的成人动画中，Aeon在解决危机的尝试中，可能死于各种意外。除此之外，《倩影刺客》也具有很多“生化朋克”的特征，大胆的广角镜头和分镜，看起来十分倾斜的线条，都让这部动画充满着超现实主义风格。





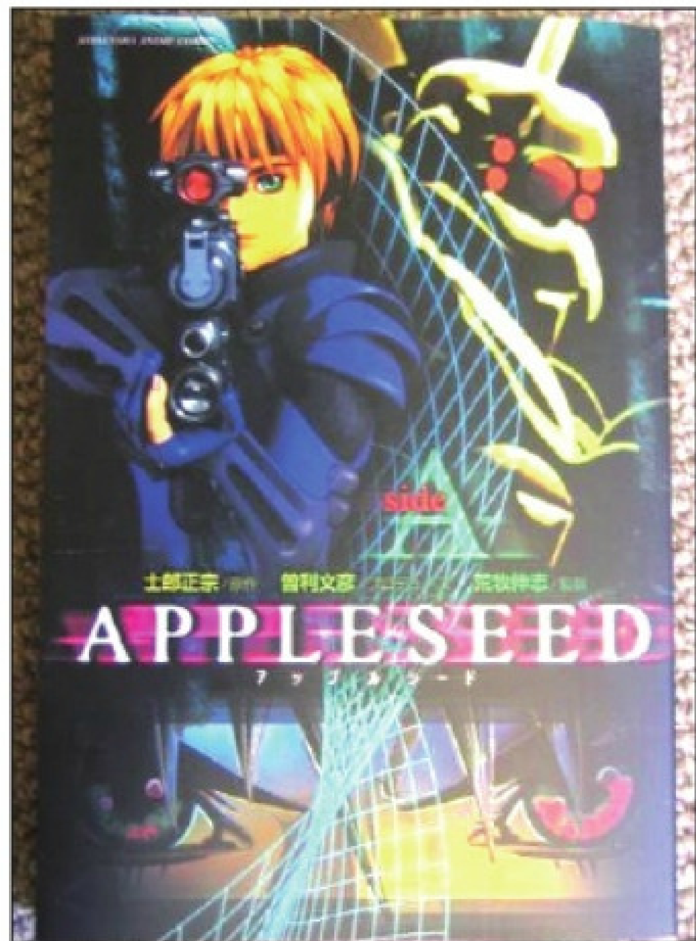
《重金属》则是早期一部奇异的动画电影，它是与“赛伯朋克”相辅相成的一个分支黑暗科幻流派的代表作。“重金属”本身也是一部可以独立成章的庞大系列，我们说的这一部是1981年的动画版。这部影片有着喧哗的摇滚配乐和似是而非的科幻元素、火辣的女性角色和肆无忌惮的裸体镜头，说明这部动画的应对层面是面临大学联考的苦闷高中生。因为“重金属”系列的色





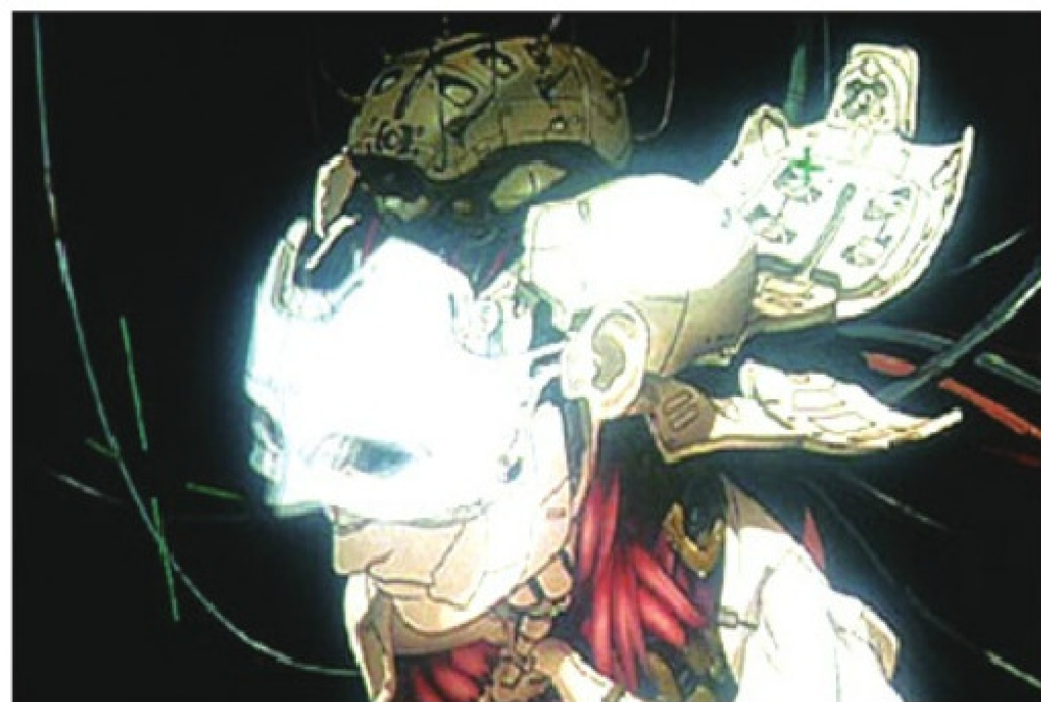
情意味和薄弱的“赛伯朋克”符号，我们在这里不能详细论述它，但是它在通俗文化中的影响之大却丝毫不逊于“赛伯朋克”的任何一部作品，甚至在《南方公园》第十一季里你还能看到她被戏谑的身影。

《亚基拉》（也译《超能力少年》）和《苹果核战记》都诞生于1988年，可以说它们是标志着日本动画工业从80年代迈入90年代的标志。《苹果核战记》是标准的“赛伯朋克”设置，但是带有作者士郎正宗的个人印记；《亚基拉》则是大友克洋早期的重要代表作，影片有令人惊叹的构图和流畅的镜头，但是在情节上比较倾向于传统的少年漫画。两部动画都有着强烈的动作风格，哲学意味较为淡薄，但是它们代表着日本的新动画时代的到来。2004年的《苹果核战记》则走得更远，该片和士郎正宗的原著并没有太多的重合之处，可以当作是原著情节线的补充，但是人物设置并没有保留迪娜和普里欧斯那种微妙的关系，片子运用了大量的计算机图形技术，因为预算的问题，导致动画除了迪娜的角色外全部失真，比如说动作捕捉运用的不足和毛发的虚假问题暴露较多。不过场景和机器的渲染可以说得上精美，故事方面因为类似外传的性质，所以并未从原著中受益多少，又因为线索过多，导致情节有些七零八落的感觉。《苹果核战记》的2004版是一部普遍让人失望的作品，虽然有着技术上的卖点，却招致了很多熟悉细腻和手绘风格的日式动画迷的反感，即便如此，CG技术在士郎正宗的另一名著《攻壳机动队》上却收到了满堂彩的效果。当然，这要归功后者拥有更雄厚的制作实力和资金。



押井守在1995年完成的《Ghost in the Shell》同样对



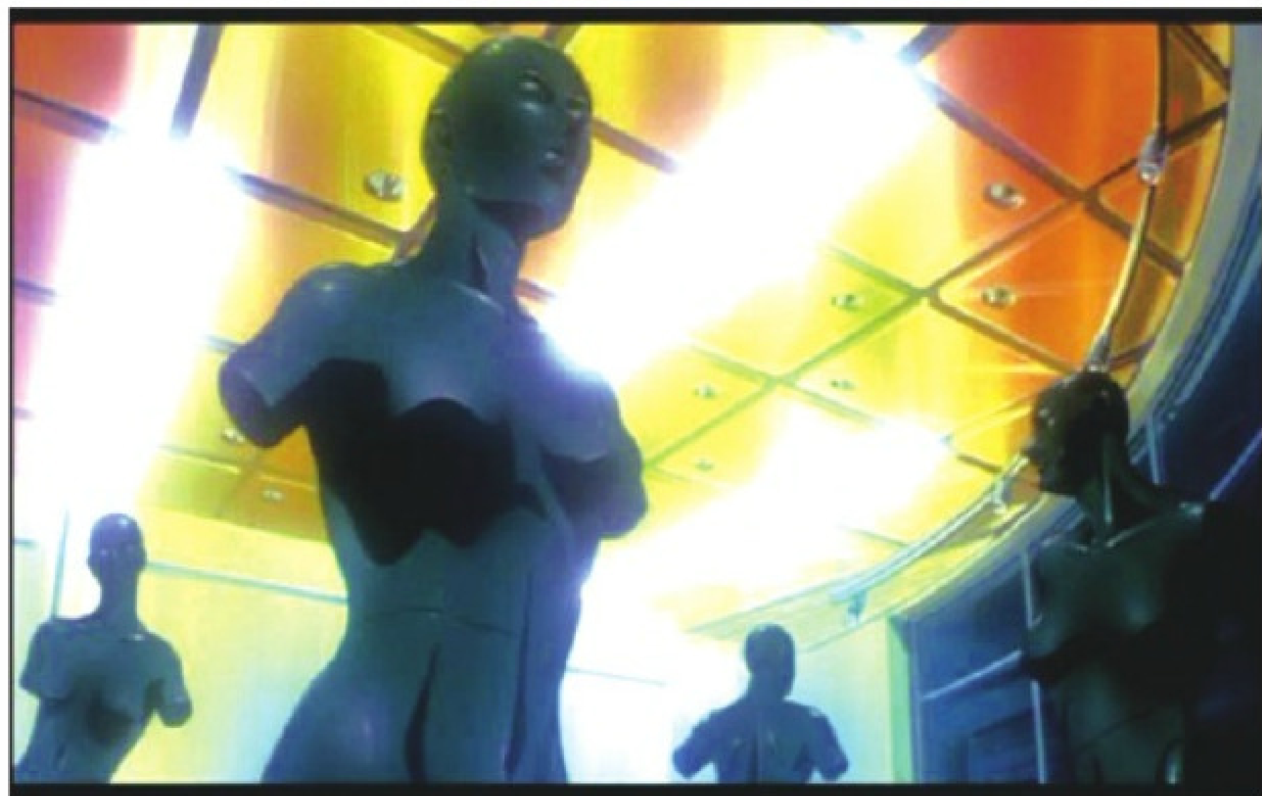


原著进行了巨大变动，尤其是主角草薙素子在漫画中和动画中的性格可谓判若两人。押井守是个很善于拍摄晦涩动画的导演，《Ghost in the Shell》是《亚基拉》之后日本动画在国际市场名利双收的又一案例，詹姆斯·卡梅隆曾经盛赞《Ghost in the Shell》是第一部真正视觉效果卓越，主题上又达到文学高度的成人动画。影片中未来时代的人类更换电子仪体已经是普遍的行为，日本的情报和反恐单位公安九课的成员草薙素子和巴特参与调查隐藏在网络中的傀儡，此后他们揭开了一系列的阴谋。押井守在这部片子里大胆运用电脑图形技术丰富了图形语言的张力，并且在主题上也触及到了质问人本身这一命









题。《Ghost in the Shell》在日后启发了电影《黑客帝国》和《Avalon》等“赛伯朋克”电影，很多观众都会对片中那精致的香港场景，伴随着日本能乐风格的主题曲《谣》而不断流转的影像印象深刻。2002年TV版的《Ghost in the Shell Stand Alone Complex》推出，这部动画特别加强了原著中大人气的蜘蛛型坦克塔奇克马的戏分，音乐部分由菅野洋子负责。

《攻壳机动队》的太过成功带来了2004年的电影序作《Ghost in the Shell 2: Innocence》。《Innocence》伴随着令人眼花缭乱的视觉奇迹轻而易举的将韩国动画电影《晴空战士》挤出了排名，它鲜艳的色彩伴随着场景的主题毫不吝啬的迸现着，丰富而不杂乱，突破了以往“赛博朋克”电影清冷的色调。影片的主题在“何以为人”的基调上更加大胆地提出了什么是构成人与人格的本质、生命和人造生命、感知与真实的哲学区分，与笛卡尔“我思，故我在”的心灵课题相吻合。片子中绝大部分都是巴特的戏份，通过杀人的玩偶、狗与巴特的重叠和冲突展开沉闷的叙事；直到巴特陷入利用儿童控制的娱乐机器人的重重包围，全片一反之前的压抑和低调，将铺垫出来的爆发力一举宣泄出去；伴随着与傀儡融合的素子终于在千钧一发的态势中出现，影片转入行云流水，畅快淋漓的动作场面中去，在紧密、渐强的鼓声中，影片的镜头剪接和戏剧冲突终于达到了高潮。《Ghost in the Shell 2: Innocence》是一部全面超越前作的动画电影，在商业上还是文化上都取得了极大的荣耀，直到今日，它仍然是一部最杰出的“赛伯朋克”电影。

游戏

游戏部分是“赛伯朋克”文化中最具有小众化色彩的分支，不是说你在游戏中很难看到触及它的元素，而是被泛化和引伸了。基本一切科幻背景的游戏都能找到一些似是而非的印记，但是又难以构成完整的意象。纯粹的“赛伯朋克”游戏在如今基本已经消亡了，因为计算机游戏精英味道的淡去，使他们的本来面目越来越模糊和陈旧。

我们先来说计算机游戏的鼻祖纸上游戏。

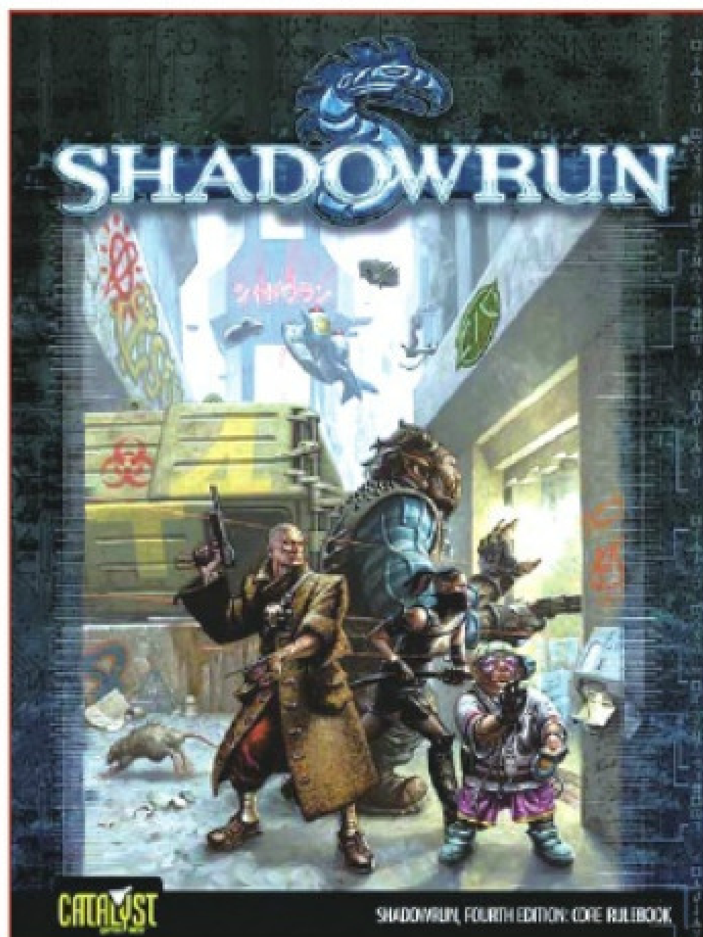
较早的桌面角色扮演游戏是“Cyberpunk”系列，它主要包括2013、2020和203x版本。他们来自William Gibson、Bruce Sterling等人的文学作品，主要将背景设定在未来21世纪的美国西海岸。书中有详细的内容介绍“赛伯朋克”的术语和推荐书目，规则从早期的角色职业系统过渡到自由度更大的技能点系统。战斗规则很写实，往往一颗子弹就能要了玩家角色的性命，所以扮演者需要小心谨慎和保守的战术。设定中出现了大量标志性的装备、武器和技术，但是毕竟出版于80年代，对于苏联的解体和手机的出现并没有预测到，导致游戏背景和现实脱节成为平行世界，在当时这不算什么问题。

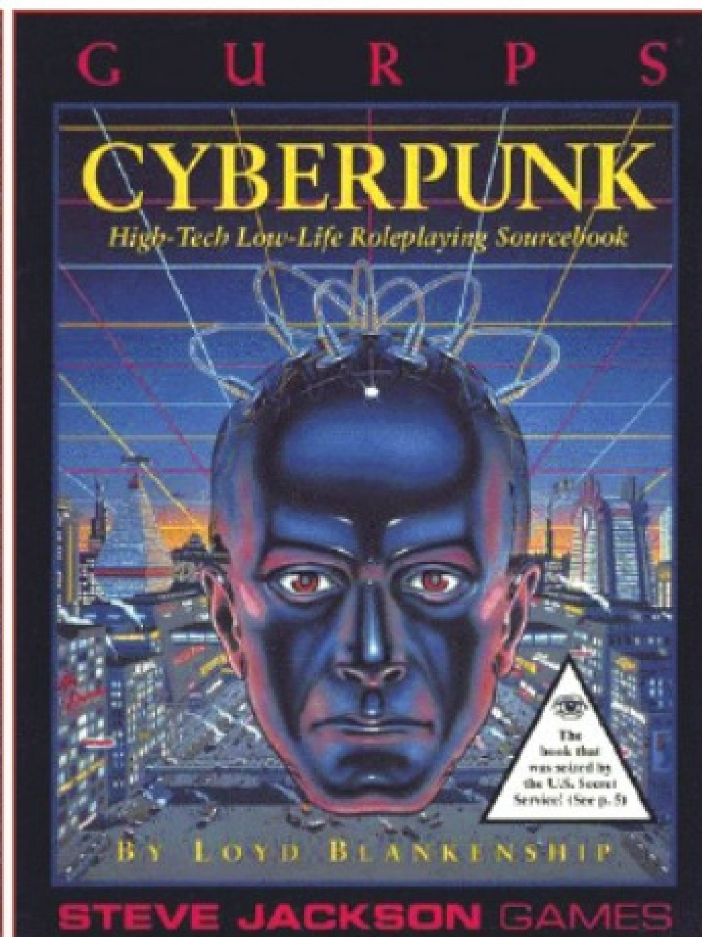


“GURPS Cyberpunk”是采用“泛用角色扮演”系统的另一版游戏，它的出名不止源于规则本身。在1990年美国特勤局曾经突击检查了“GURPS Cyberpunk”的出版公司Steve Jackson Games，罪名是规则书中描述的内容可能涉嫌电脑网络犯罪。这件事情在当时产生了巨大的影响，虽然事后Steve Jackson Games上诉成功，但是影响已经无法挽回，索性Steve Jackson Games在日后出版的玩家手册封面干脆印着“本书曾被美国特勤局查封”的字样。



“Ex Machina”随着“后赛伯朋克”的热风外加“新人类”主题在2004年登场，







它有着Tri-Stat d8和D20两个不同的版本。最后要说一下"Shadowrun"，这部游戏来自于出产"MechWarrior"的FASA，它的特别之处是融合了奇幻风格，像是地精、精灵、巨魔和龙等生物，这也导致Gibson本人的反对。"Shadowrun"也出过一些视频游戏，包括最新的在线多人射击版本。

视频游戏

银翼杀手

《银翼杀手》的同名电脑版解谜游戏由维真互动娱乐发行于1997年，它是著名的西屋工作室开发的。游戏正好赶上多重结局流行的时候，所以《银翼杀手》有着六大类12个不同的分支。这部游戏是一部对原著致敬的作品，在美术风格、配乐和演员配音上都与电影相一致，西屋请来了片中的主演西恩·杨和威廉·桑德勒等几位配角来为游戏中的相同角色配音。

《银翼杀手》最棒的地方是它完全再现了电影中的洛杉矶，在视觉效果上充满蒸汽、光晕和大雨，某些场景刻意营造和影片镜头相同的透视构图，让影迷们过了一把自已做银翼杀手留连于洛杉矶街头的瘾。招牌和霓虹灯管将画面渲染得五颜六色又富于动感，一眼就能看出其具有"赛伯朋克"的典型风格。

游戏的故事也是抓捕"复制人"，西屋很聪明没有在若干年后作出一个仍然是电影情节线的游戏，他们塑造了一个比戴卡德更玩世不恭，喜欢自嘲的"银翼杀手"新人"麦考伊"。麦考伊调查与戴卡德不同的案子，在情节上有交集，但基本上是全新的故事，除了老角色和老地方，游戏也按照原著风韵进行了再创造。玩家可以设置角色的行为模式，让麦考伊变得更温和或富有进攻性。游戏也再现了那个3D照片分析仪ESPER和VK心理测试机，前者是获取线索推荐游戏的关键，后者则是点缀。可惜游戏的解谜部分有些平淡了，无论是剧情还是对话都靠近电影，变得十分cult。好在《银翼杀手》被引进过，并且进行了汉化，让国内的玩家少了认识它的障碍。

电脑魔神（CYBERMAGE: Darklight Awakening）

这是一部大多数人从没听过的游戏，可是相信我，这款游戏被EA引进过。《电脑魔神》是ORIGIN在1995年开发的一款DooM Like游戏，比《系统振荡》稍晚一些，很不幸的也被它的光芒所盖过，但是《电脑魔神》却是一款独特的游戏，尤其是考虑到他出品的年代。《电脑魔神》是一部具有社交和冒险性质的第一人称射击游戏，和《系统振荡》系列一样，玩起来很像是RPG。它所设定的背景是一个大社团企业控制的未来社会，复制人的步兵军团，保卫实验室的机器人，进行身体改造的各种恶棍和角斗士都突出了"赛伯朋克"的标志性特征，就连主角本身也被改造成了电子人。可是它也融入了奇幻游戏的要素，比如故事风格、角色和魔法技能。主角见义勇为却莫名其妙的被人改造成了电子人，又被社团的复制士兵追杀，然后接受一位"大地之母"的女性神灵的委托，与社团争夺"黑暗之光"的控制权而争斗，所以主角也能使用各种光怪陆离的法术，不仅如此，他的敌人也包括僵尸，术士这种理应出现在《毁灭法师》里的玩意。本作融合了奇幻游戏与"赛伯朋克"游戏的风格，有高度工业化的大都会，也有哥特风格的古堡。在贫民窟和下水道中你能遭遇全副武装的暴徒和脱离现实的怪物，这使得游戏本身的风格非常奇怪，你既是除暴安良的黑暗英雄又是斩妖除魔的白袍法师，但是美术风格统一，色调发暗，未来都市又不乏高亮的氛色，十足的"赛伯朋克"风格。游戏的地图大得惊人，巨大的贫民窟如同迷宫一般，广场的电视广播到处播放着宵禁的通告，你可以在蜘蛛网型的几个区域之间随意进出，让这个游戏具有一种身临其境的现实感。这在当年那个线性室内关卡充斥的FPS年代十分的突出，甚至于游戏可以选择对话、购买武器、在夜店搭讪女酒保、赌博和在角斗场下注、还有广播和电视随处播放，在营造社会感的细节上，这款游戏比日后的《杀出重围》还要好！可惜游戏在当时稍显复杂，又有《系统振荡》珠玉在前，便显得悄无声息。现在再来看，一个1995年的游戏有这么多的互动，丰富的载具]和一个社会化的任务系统，实在很惊人。







杀出重围（DEUS EX）

这是最具盛名的"赛伯朋克"游戏。《杀出重围》是《大刀》之后Ion Storm的救世之作，在John Romero昏了头大张旗鼓的给Ion Storm烧钱的时候，奥斯汀分部的Warren Spector却把一个绝世名作踏踏实实的推

到了台前。2000年出品的《杀出重围》在当时颇具眼球效应，但却被低估的作品。当年的RPG正好是“D2”呼风唤雨的岁月，《杀出重围》被当作一款虚幻引擎的FPS游戏来看待，的确用这个标准的话，它的画面并不算爽心悦目，射击感也干瘪得很。但是随着时间的磨砺，这部游戏从小众圈子里不断焕发着新的活力，很多人到2004年才慕名去接触它，一碰就一发不可收拾。凭心而论，我个人认为《杀出重围》所受的评价有些高了，这主要体现它任务和开放性的不足，而且游戏中没有大的分歧点，导致一些关键事件的处理上没有什么不同的反馈。游戏的关卡设计并不算出色，只能说做出了不同通关路径的区分，但是并不特别好玩。当然如果你不用最杰出的开放性RPG的要求去苛责它，那么《杀出重围》的细节可以说很好，情节上也足够让人细细咀嚼了。

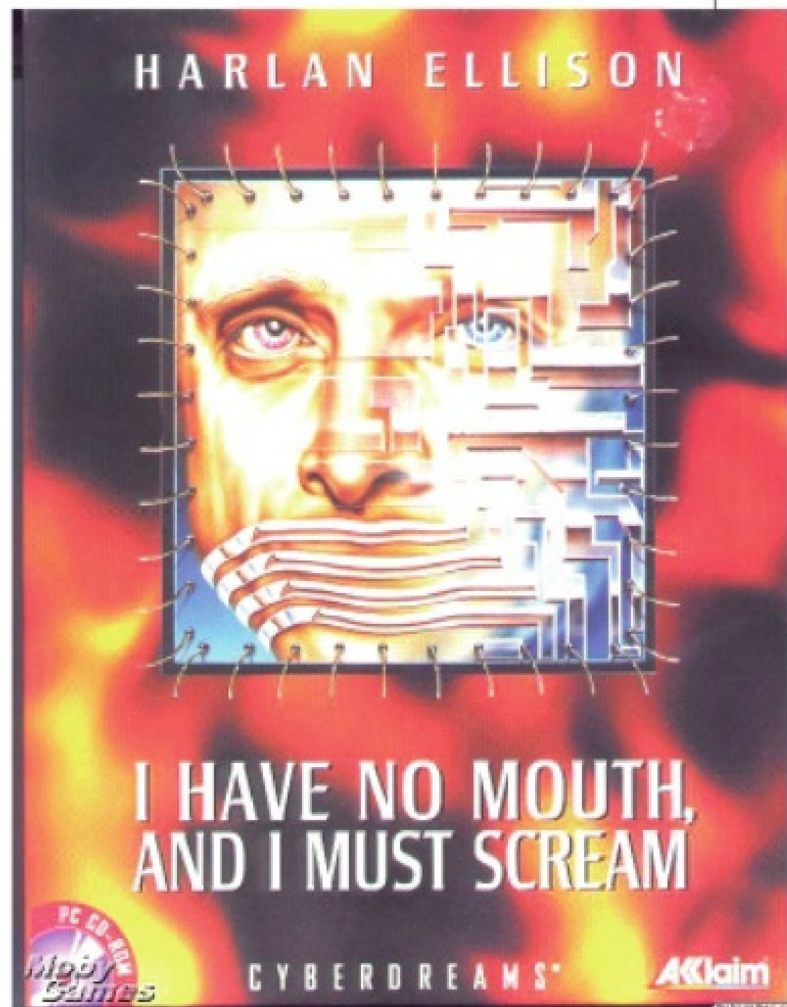




“DEUS EX”来自于拉丁文“deus ex machina”（从机器中走出来的神），也就是古希腊戏剧中表现天神神降的术语，通常比喻为在危机一刻化险为夷的奇迹，用“DEUS EX”作名字可能暗指游戏中各方的势力都妄图获得神一样的权力统治世界。《杀出重围》并不是第一个看起来像是FPS的RPG，不过它有一个典型的“反乌托邦”背景，2050年的世界被一种称为“灰死病”的致命瘟疫所包围，这是一种无法治愈的疾病，只有通过大财阀Bob Page旗下的公司VersaLife生产的一种纳米疫苗“Ambrosia”才能有效的阻止疾病的扩散。由于这种资源的稀缺，社会变得分化严重，只有权贵和精英分子才能获取这种疫苗，普通的大众变为流浪于街头巷尾可有可无的劣民，控制了“Ambrosia”，也就间接掌控了政治权利。于是国家处于分裂的边缘，军方势力、政府机关和财团勾结在一起，美国和西欧各国都有与之相抗的义军组织出现。在这么一个集合了“赛伯朋克”全部重要特征的游戏里，主角JC Denton跟随哥哥的步伐成为了美利坚合众国反恐联合部的一名探员，他任职的第一个任务就要解决在独立日这天美国分离主义分子劫持“Ambrosia”事件。基本上，反乌托邦、电子改造、阴谋论、反抗的义军、阴沉的黑暗环境在这部游戏全都出现了。JC Denton是采用第二代纳米技术增强的改造人，他不用通过终端，只要利用脑内植入的“infolink”系统就能网上连线。他的最初身份是类似替政府做脏活的“黑衣人（MiB）”角色，随着故事的发展，一个巨大的阴谋论呈现在玩家眼前，直到最后，你会发现游戏的故事复杂的让人头疼。《杀出重围》里的势力众多，关系又是纠缠牵扯不清，他们大多影射一些现实世界就存在的事物，比如“光照会”（Illuminati）、“12王权秘社（伟大12，MJ12）”、科学家秘密组织“X-51”、连邦应急管理局（FEMA）和AI Daedalus的前身互联网监控系统ECHELON，这无疑大大增加了游戏的乐趣和存在感，尤其是游戏中存在的各种物品都是模块化，你可以拿起枕边的台灯、商店里的起士条、打开电视和水龙头，还能阅读各种书籍、报纸。除去丰富背景世界，提示隐藏地点和推进情节的信息外，很多书籍是引用真实的小说、文集，所以《杀出重围》的世界观刻画得十分成功，但是NPC系统有些薄弱，分支任务也少得可怜，毕竟游戏中的多数关卡都是纯粹的战斗地图，不能说不是一种美中不足。《杀出重围》在游戏方式上着重提供不同的体验，因为增强型插件和技能系统的分歧，玩家可以发展善于正面冲突的滥强角色，善于从各种险恶环境渗透的间谍型角色，或者干脆利用电脑技术和电子学侵入系统的黑客型角色。游戏中有各种各样的电脑，安全系统和防盗门可以破解，他们可以减轻游戏战斗的强度甚至不战而屈人之兵，这也就提供了游戏丰富的玩法，有斗智的、有斗勇的、也有简单直接的凭着工具和技能硬来的办法或者靠着收集信息和支线任务得到密码，获得帮助的“和平社交”玩法。玩家也可选不同类型的武器技能专精，或者加装枪械模组来加强火力、隐秘性、装填速度等。在这些方面游戏提供的选择远比一个FPS丰富，这也让角色呈现千人千面的可能，增加重复可玩性。这部游戏剧情曲折，含义丰富，不过英文字体较小，看起来颇为吃力，但是信息栏的底色和边框都有很多备选方案，也称得上是体贴玩家。如果你英文还过得去，又喜欢“赛伯朋克”和阴谋论的话，不碰一碰它颇为可惜。

无声狂啸（I Have No Mouth And I Must Scream）

《无声狂啸》改编自Harlan Ellison曾获“雨果奖”的同名“后启示录”互动科幻小说。这款游戏有着浓重的超现实风格和阴暗的故事，让人玩起来十分的不舒服。未来世界是一个被超级强权们电脑统治的世界，它们合为一体变成有自我意识的主脑：AM，并毁灭了人类，但是新生的造物主留下了5名幸存者供他消遣。年过去了，AM唤醒了这5名都有心魔的可怜人类作为他的玩偶，他给了幸存者们各一个任务，让他们面对自身的心结去揭开旧日的伤疤，AM强大的可以营造一个虚拟世界来折磨这些人，从中满足他那病态的复仇感来宣泄憎恨。《无声狂啸》是“The Dreamers Guild”制作的享有最高声誉的游戏，它完全再现了“Cyberspace”这个概念，所有角色所经历的事物都是由AM根据受害者的记忆所制造出来的。因为主题的黑暗，《无声狂啸》是一个令人感到绝望的游戏，即使在



过程中人们试图救赎人性的光辉一面，但是带来的反射却更加阴郁和悲观。最后在AM那个扭曲和象征性的内部场景，到处都是扭曲的脑沟和金属机器，游戏的正式结局，失败的幸存者被AM物化成一个蠕动的肉团，不得不依靠AM生存，永生永世的化为电子元件的傀儡。而在完美结局中，幸存者的肉体随着AM的崩溃而消亡，他们的意识融入到电路中去永远监视主脑，避免他的死灰复燃。



潜龙谍影和掠夺者（Metal Gear Solid系列和Snatcher）

日本游戏较少触及到现实主义的社会题材，基本上一切商业流行的因素都能在游戏中找到，所以“赛伯朋克”很多标志性的元素如：改造人、未来都市、超级强权和网络科技在游戏中经常出现，不过却并不醉心于营造“赛伯朋克”世界核心的理性主义和哲学论题，所以很难把随便一个SF系或“后启示录”元素的游戏直接牵强的拉进到这个流派来，如果算上数量庞大的Gal Game和改编游戏就更难区分了，基本上无论这些RPG或者AVG都有着“赛伯朋克”的表皮，但骨子里还是主流的类型游戏。因为他们缤纷多彩却不统一的风格，导致本文在涉及日系“赛伯朋克”游戏时叙述的困难，所以我们这里引用的游戏是众所周知带有标志性的小岛个人作品。

小岛秀夫在早期的“掠夺者”系列可以说是一个标准的“赛伯朋克”游戏，这部作品呈现了一个人与“掠夺者”相互争夺生存机会的矛盾主干，又杂以主人公Gillian Seed的身世之谜，加上各种科技工具和新神户这个充满未来色彩的城市，较好的实现了小岛电影化风格的游戏雏形。游戏虽然有着容貌和体液与人类几无二致的人造人“掠夺者”这个最大的反派角色，不过该作关注的并不是种族冲突和社会阶级的刻画。“掠夺者”的角色更多是被当作一种香艳又危险的发展工具推动游戏的流程，剧情的主要部分是Gillian个人与身周人的故事。在这一点，小岛可以说充满了对《银翼杀手》和《终结者》的致敬，以至于发行面向欧美市场的MD CD版，不得不修改“掠夺者”的设定以免惹上版权官司。

游戏对于日后《潜龙谍影》的一些核心设计概念起到了铺垫作用。《潜龙谍影》系列从早期的反战题材逐渐走向“赛伯朋克”色彩越来越多的2和4，从最早的强化骨骼忍者“灰狐”到《自由之子》里的“爱国者”和网络系统试验；4里更是登峰造极，不但出现了“美女与野兽”“左轮山猫”控制的跨国私人军事企业和“月光”型合金装备，而且也把小白脸“雷电”干脆也变成了电子人，这些都是“赛伯朋克”最鲜明的特征。最初的核武器和巨大的发射战车“合金装备”，逐渐变成了意图控制世界的AI和颠覆它们的“山猫”这另一支号称继承了“引导者”遗志的阵营，不得不说小岛在概念上走得愈来越远，虽然很多人依然沉迷于他那充满镜头感的过场，但是系列的最新作4出来后也有人抱怨很多地方过于超现实。《潜龙谍影》在概念上的信息是丰富的、又是隐喻的，规模庞大，细节繁多，让人昏头转向、云里雾里，多少有些故作玄虚之嫌，只有少数孜孜不倦的铁杆才会发掘内里隐含的线索。



暗影狂奔（Shadowrun）

《暗影狂奔》系列一共有4个版本的同名视频游戏，除去在次世代平台上最新的连线射击游戏外，Sega Mega-CD版是由日本公司开发的一款互动解密游戏，虽然画质尚可，但是素质一般，基本上只有单调的事件脚本和早期创世纪式的战斗，玩家很容易就厌倦，而且游戏设计有硬伤，导致自由度过低，金钱和装备取得的方法也十分苛刻、死板。

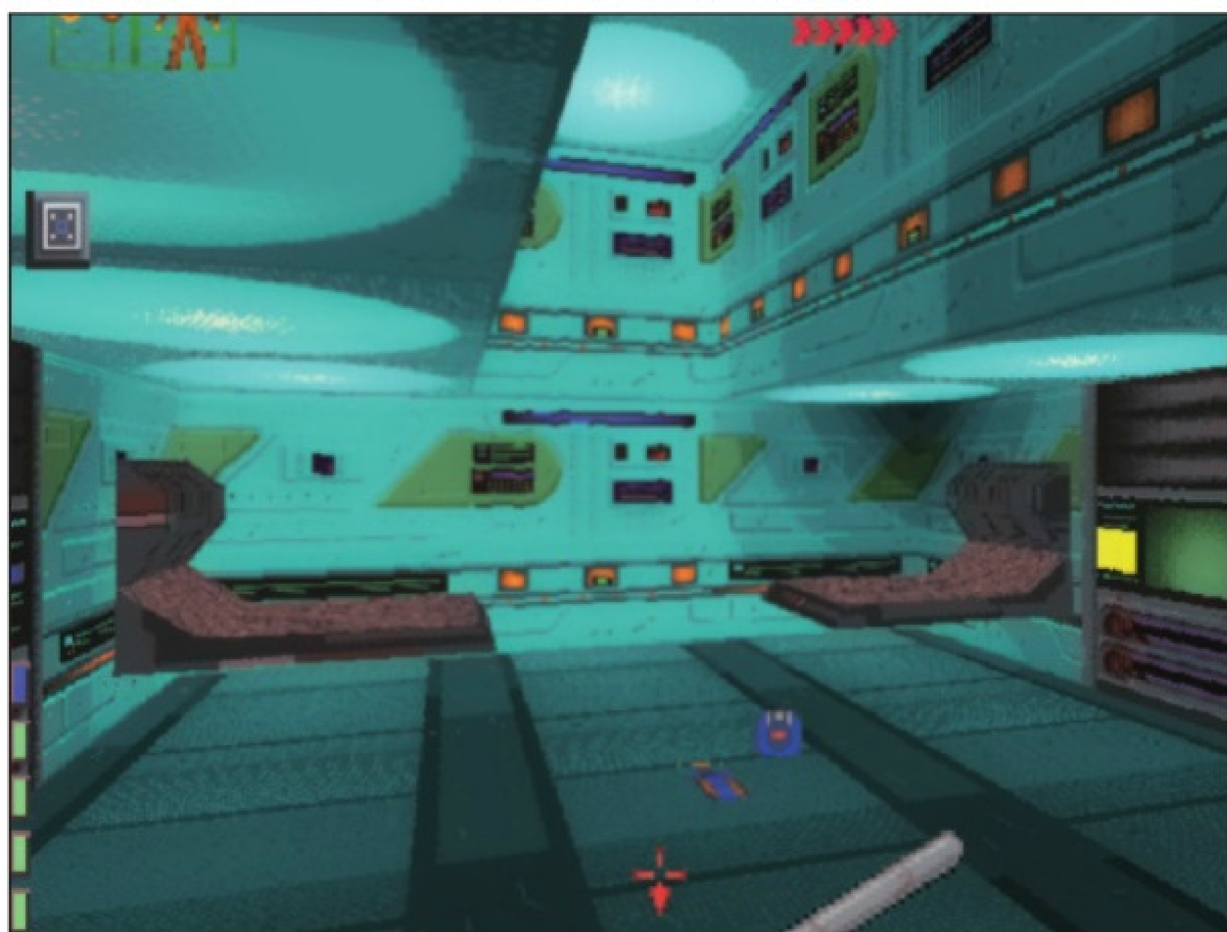
此外，由澳大利亚开发商Beam Software制作的超任版《暗影狂奔》则名气较大，它由老厂Data East发行，在日美两地均推出过。超任版的《暗影狂奔》是一款比较独特的解谜类角色扮演游戏，它的画面并不突出，甚至有些粗糙。游戏很奇怪的采用假鼠标的操作系统，无论是调查、对话还是战斗，玩家都要操纵指针进行互动，这就使得游戏的实时战斗变成纯粹的手指运动。不过游戏的风格十分具有“赛伯朋克”风，情节悬疑感很强，主角在停尸房里醒来几乎忘记了一切，然后玩家需要不断地利用手边的线索在巨大的游戏世界中梳理事件的真相。游戏中的指示少得可怜，这就迫使玩家多交流、多探索，使得游戏的早期变成了一个指点式的解谜游戏。玩家获得的道具只有简单的说明，因为这种风格，进行游戏的难度较大，玩家必须有很好的条理性和逻辑感。游戏有一些设定比较有特色，比如同伴系统、关键字系统和侵入“矩阵”的“扫雷”战斗模式，在《暗影狂奔》的冠名游戏中，超任的这一版比较受东方人的好评。MD版的《暗影狂奔》是我个人最喜欢的一款，它由BlueSky Software开发，是一款开放风格的RPG游戏。剧情的开始部分也很简单：身为影行者（“shadowrunner”）的兄长意外被害，主角闻讯而来为他复仇，不过兄长Michael究竟为何人所杀，他最后执行的任务是什么，他又因为什么被人杀害全都是谜。要想了解这些，只有先开始挣钱。是的，揭开兄长身上的谜团需要钱，抵抗街头帮派的袭击需要钱，军火弹药、电子插件、身体改造也需要钱。玩家只能在危机四伏的贫民窟开始艰难的生活，不断获得金钱和“果报”才能使自己强壮起来，应付调查中的各路人马和谋杀背后的真相。MD



版中的矩阵系统和超任版有很大不同，后者是一个不断在虚拟空间中解除ICs和电脑元件的第三人称战斗系统，它的难度更大，需要玩家培养的细节也越多。矩阵中玩家化为铬人，不断与各种ICs和Cpu较量，从而攻破系统完成自己的目标。MD版的难度很高，基本上没有钱就寸步难行，玩家必须在报酬和难度都逐渐上升的各种任务中不断深入，然后随意的去触发主线剧情，也因为如此，MD版没有线性的情节推进，玩家的自由度更高，可以说组队和魔法系统都有空间任人发挥，所以带来的体验要强于超任版。在剧情上，MD版只能说是采用纸笔世界观的简单原创情节，不如超任版的故事完整和连贯。双方各有长短，都可以说得上是《暗影狂奔》背景优秀的视频游戏。感兴趣的话，你不妨都找来玩一下。

系统振荡系列（System Shock）

《系统振荡》是Looking Glass Technologies在开发完《地下创世纪2：世界迷宫》后有意创造的一款融合RPG与AVG元素的FPS游戏。在1994年那个时代，3D多边形还属于稀罕物，《系统振荡》却做到了全3D的环境，有斜面的地形和物理引擎效果。游戏开创了一个惊悚流派的“赛伯朋克”新类型，因为人为的系统入侵活动删除了军方太空站AI的伦理限制程序，AI SHODAN开



始了一系列失控的疯狂行为，她屠杀了太空站上的大部分工作人员，将剩下的幸存者改造成了变异的怪物和电子人，她还把触手伸及到了地球，准备用大功率的开矿镭射炮把地球切成两半。这个危急时刻，SHODAN的始作俑者TriOptimum公司只能把希望寄托于侵入系统的罪魁祸首，接受电子改造手术刚刚醒来的主角——一个黑客。“大企业”“敌对的人工智能系统”“电子改造”“人为的灾难”和“黑客”，这些标志性的元素《系统振荡1》全部拥有了，除此之外，它还很好的把《异型》中那种在密闭空间面对生存威胁的感觉还原了：主角面对的是一个冰冷又危机四伏的太空囚笼，这里有屠杀后血腥、危险的变异人和机器，还有歇斯底里的SHODAN那无处不在的监视。《系统振荡》直接影响了后来的商业FPS游戏，比如键鼠操作、故事驱动的游戏方式和环境设备的互动，气氛的渲染和紧凑的事件，它也为日后像《杀出重围》这类的“赛伯朋克”第一人称游戏的高起点做了奠基。画面的色调在关卡主题上的区分十分明显。它还营造了一个如同《电子世界争霸战》里那样的“电子空间”世界，与SHODAN的决战就是在这里进行的。不过因为游戏的主题小众，加上超前的很多设计，《系统振荡》在“Doom2”风行的年代并没有在市场上得到更多回报。1999年，Irrational和Looking Glass推出《系统振荡2》，



时隔5年，游戏采用Looking Glass为《神偷》打造的“黑暗”引擎，这部引擎拥有很好的物理效果，用3D技术实现了故事的续作。时间距离1代已经过去了40多年，TriOptimum与全球政府UNN发生了旷日持久的战争，随着双方的精疲力竭和超光速航行技术的问世，两边决定放弃对立联手探索深层空间，于是军方飞船Von Braun作为Rickenbacker号的护卫一起参予了远航，他们在一颗行星找到了一个不断发射信号的蛋形遗迹，没想到反倒引来了和40年前一样的恶梦。本作可以说是《系统振荡》的全面延续和升级，从系统、故事线到游戏特色都保留了1代的优点，而且大大加强了惊悚元素，由于钢铁狭小的星船空间和颜色的单调，很多人难以忍受2代的这种极端风格。《系统振荡2》允许玩家选择职业，在步兵队、海军和秘密警察OSA三种部门之间选择，它们分别代表战术素养、科技与精神能力的区别，游戏将那个危险的AI SHODAN又带回了故事中。由于画面的表现力增强，更多的尸体和怪物让人感到恶心，但在可玩性上依然出色。2代保留道具、装备、插件和升级模块的丰富化，破解和入侵电脑也增加了一个更直观的工具，玩家可以选择手动进行小游戏或靠技能自动来做，这在时下很多的RPG也能看到这种设计。《系统振荡2》是一部非常出色的续作，尤其在气氛的营造上令人印象深刻，多年以后Irrational开发了大受欢迎的《生化振荡》就是在它精神上的一种延续。

“赛伯朋克”游戏数量庞大，但是因为年代和题材的原因，很多作品难以归纳进来。像是以小队战术和企业战争知名的《暴力辛迪加》、改编自《神经漫游者》的同名游戏、MicroProse出品的吸血鬼“赛伯朋克”游戏《BloodNet》和维真的《Beneath A Steel Sky》，都是早期具有代表性的。但是随着游戏产业进入2000年以后，“赛伯朋克”文化渐渐退出了主流游戏涉猎的区域，和计算机游戏早期热门的类型一样，划入少数人怀旧的范围之中。当然因为电脑科技的进步，“赛伯朋克”所热衷的一些元素也不再具有魅力，甚至变得古怪。人与机器，物理世界和网络世界的身影在日益开放，融合的游戏文化中还是可以经常看到，虽然主题不再沉闷和黑暗。P





跟随游戏机的脚步
——模拟器的成长之初

■策划 本刊编辑部

为什么需要模拟器?

“怀旧之情——像我们这些30岁左右的人是在街机旁度过了少年时代，我们被那些经典的游戏像Galaga、Robotron及Pac-Man所吸引。而现在的游戏太差了，像过去那种简单有趣的游戏不再有了。现在的街机游戏全是些运动模拟和屠杀，家用游戏则把你的硬盘搞得一团糟。八十年代的街机游戏只有简单的画面和声音，但它们比现代的游戏更有趣，尤其是在你只有一点空的时候。而游戏制造商只看眼前，他们认为将老游戏以新的形式发售不值得做。因此，唯一玩这些游戏的方式就是模拟器。”——街机模拟器CAGE的制作者L.Bank于1999年春在接受采访时这样说。而模拟器玩家C.Emerson也说道：“我玩一些被模拟的老游戏是因为它将我带回了童年时代。还有他们不再生产任天堂了，而我的游戏机也坏了，那么模拟器就是我在没有那种机子的情况下还能玩到游戏的最好方法。”

事实上“模拟器”软件是很大的一类跨平台应用软件，不仅它所模拟的对象可以是不同平台上的软件和游戏，而且它的运行环境也可以是在不同的系统平台上，比如可以在PC电脑的DOS环境、Windows环境、UNIX/LINUX环境下，或苹果机Macintosh操作系统下，甚至是在DC次世代游戏上。之所以称之为“模拟器”是因为这种软件可以在某种常规的操作系统下通过一系列的程序指令“模拟”出一个特定的“软”环境，可以让使用者这个环境下暂时放弃常规的操作系统，而使用其他与这个常规系统不兼容或不完全兼容的操作系统平台。这就好像在一个大剧场里搭建了一个舞台演戏一样，剧场是常规操作系统、舞台便是模拟器，而舞台上表演的“戏”，便是被模拟的对象，如同“戏”有古今中外各种情节，被模拟的对象当然也是非常丰富多彩的。我们在这里主要要讨论的，就是在PC电脑上极具影响力的各种游戏机模拟器，对游戏机的模拟才是模拟器软件最主要的表现舞台。如今，这一类软件已经发展得枝繁叶茂，几乎各种品牌的游戏机都有与其对应的一款或几款甚至十几

款模拟器软件，能够被模拟的游戏总容量超过了80GB，游戏数目达到了1万个以上，这真是一个超级庞大的游戏族群啊。

模拟器软件的开发工作，绝大多数都是由个人完成的，并且多数都是非赢利性质的，其制作者是一些热衷于电子游戏，且具备较强编程能力的游戏机玩家兼电脑玩家，出于自己的兴趣爱好，或出于心中的某种梦想（比如要把电脑变成一台万用超级游戏机，相信这是很多游戏玩家的梦想）而制作的个人产品。如今，在这一领域中已不乏知名的前辈高人，他们当中多数人都是出于个人爱好或一些比较偶然的原因才开始从事模拟器开发工作的，他们的工作对于模拟器玩家们来说都是无私的奉献，从这一点上来说，他们是很值得敬佩的。

跟随游戏机的脚步

模拟器软件的发展与个人电脑技术及游戏机软硬件的发展有着紧密的联系，电脑软硬件的技术水平是制作模拟器软件的基础，而游戏机软硬件的发展则为模拟器开发提供新的天地。因此，电脑、模拟器、游戏机这三者是密不可分的，下面我们就将这三者结合起来，纵览一下模拟器软件是如何跟随游戏机的脚步发展演进的。

1.模拟器的史前时代

这一阶段是在1983年以前，模拟器尚未出现。

计算机技术自二战后得到了突飞猛进的发展，先是由晶体管代替了笨重的真空管，后来出现了集成电路和大规模集成电路，使电子计算机一代一代实现更新，同时软件技术也发展迅速。在美国，集中了许多计算机软件设计人才，他们工作之余时常喜爱编一种能与人斗智的“游戏”，以此来锻炼编程的能力。这种“游戏”花样繁多，但其特点都是利用计算机软件事先设计好的“分析”“判断”能力反过来与人较量。由于不断修改更新，使计算机的“智力”水平与人难分高低。



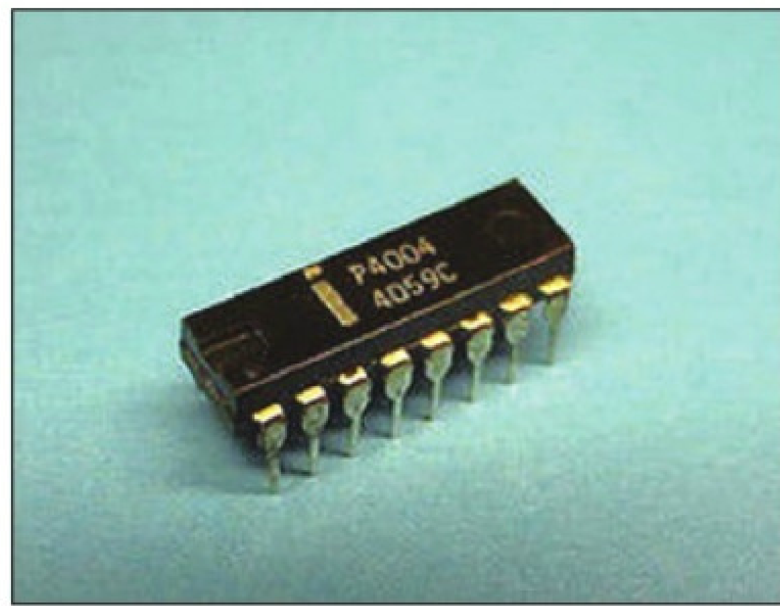
美国加利福尼亚电气工程师诺兰·布什纳尔看到了这种“游戏”的前景所在。早在大学期间，布什纳尔就曾经营过一家娱乐场，深谙娱乐场经营诀窍。于是，1971年，布什纳尔根据自己编制的“网球”游戏设计了世界上第一台商用电子游戏机。这台电子网球游戏机有着一段颇具戏剧性的经历：布什纳尔为了看看它是否被人们接受，就同附近一个娱乐场的老板协商，把它摆在了这个娱乐场一角。没过两天，老板打电话告诉他，那台所谓的“电子游戏机”坏了，让他前去修理。布什纳尔拆开了机壳，意外地发现投币箱全被硬币塞满了。成功激励着布什纳尔进一步研制生产电子游戏机，为此他创立了世界上第一家电子游戏公司——雅达利公司（Atari）。



1972年，雅达利推出投币式商业游戏机Pong，其声光效果引起了众多玩家的注目。其后雅达利转进家用游戏机市场，于1975年圣诞节推出15万套家庭式游戏机Atari Home Pong，造成玩家彻夜排队抢购一空的盛况。有鉴于此，雅达利又继续将一些商用游戏机改制为家用游戏机，尤以1977年推出的第一代游戏机创下了销售1400万台的纪录，不过第一代游戏机有个致命的缺点就是无法更换游戏节目，玩家在翻来覆去玩过机器中固定的几个游戏后就会感到厌烦。



1979年，雅达利又隆重推出了可以更换游戏的第二代电视游戏机VCS2600，它充分利用了当年苹果电脑在游戏上的成果，使用6500系列的单片微处理器（其寻址范围为8位二进制地址，即从0000 0000到1111 1111，故称此类机型为8位机或8 bit机型，以下其他机型均以此类推），并将游戏存储在独立的只读存储器（即游戏卡）中，可以插拔更换。这样改进后游戏容量达到了4kB，获得了8种色彩，有了简单的音乐。雅达利2600游戏机上市后风行一时，当年就达到3.3亿美元的销售额，成为圣诞节抢手的礼物。第2年销售额上升到4.64亿美元，第3年达到10亿美元，第4年即1982年，创出30亿美元的销售额纪录，雅达利在这一年，走到了它的顶峰。



1983年以前，个人电脑还处在初期发展阶段。1971年英特尔公司生产出它的第一个微处理器4004，1974年生产出8080型微型集成电路芯片，被称为Altair的头脑。据说这台称为Altair的计算机是因电影《星际旅行》片段中的一个星系而得名，它成为业余爱好者用一套价值400美元的工具成功制造个人电脑的标志。1975年比尔·盖茨和保罗·艾伦建立微软公司，并为Altair计算机开发出BASIC程序，同年IBM公司宣布以8975美元的价格启动

50磅和5100型便携计算机市场。1976年史蒂夫·伍兹纳和史蒂夫工作室推出苹果I型电脑，这种电脑前面倾斜，放在木箱中用螺栓连接，以666.66美元的价格出售。1977年苹果公司推出苹果II型计算机，一度成为最主流的个人计算机。1981年8月12日IBM推出在Intel 8088处理器上运行的个人电脑，这种5150型计算机是现代PC的原型。当时的电脑在硬件性能上与游戏机相比并没有高出多少（同样是8位机），相对来说，在游戏方面当时的苹果电脑显得更为出色一些。而在我国，尚不能制造完全自主知识产权的个人电脑，绝大多数人还不知道电脑是什么东西。电脑的低普及率、低机能以及在操作系统及编程技术等方面还处在不成熟、不完善的阶段，因此不具备模拟器软件产生的必要条件，所以我们称这一时期为模拟器发展的史前时代。

2.模拟器的萌芽阶段

这一阶段是1983年到1993年，出现了专用模拟器。

在游戏机领域，任天堂原是日本一家专门生产和经营扑克牌的公司，总部设在日本京都，但自从年轻的公司总裁山内溥子承父业接管了任天堂公司后，就开始致力于游戏机的开发和研制。1977年首次推出模拟网球的电视游戏Color TV Game6，获得超过100万台的销售佳绩。他们在对当时人们购买苹果电脑的消费心理进行分析时，得到的是一个极不平常的结论：多数人买计算机仅仅是用来玩游戏的，根据这个事实，任天堂重点着手开发更先进的适用于家庭的小型游戏机。1983年，任天堂第三代8位家用游戏机FC（俗称红白机）问世，它和雅达利一样借鉴了苹果电脑在游戏上的一些优势，采用6502（3）CPU，主频为1.7897725MHz，可显示256色，同屏显示16色，拥有PSG音源，游戏容量最大可达4MB。

与雅达利相比，尽管同样使用6500系列CPU，但它的综合机能产生了飞跃，并且在史克威尔的《最终幻想》、爱尼克斯的《勇者斗恶龙》以及享誉全球的《超级玛力》《魂斗罗》等大牌游戏的支持下，以高质量的游戏画面、精彩的游戏内容和低廉的价格一下子赢得了全世界不同年龄、不同层次人士的喜爱，任天堂几乎转眼之间便成为全世界最大的电子游戏公司，而雅达利的第二代游戏机从此被淘汰出局。





1987年，在通信、计算机、半导体3个领域内都名列世界最前列的NEC公司（日本电气公司）也开始进军家用游戏机市场，他们推出的第四代游戏机PC Engine（即PCE），可以说是性能最强的8位游戏机，也可以说是一部准16位机。尽管它的主CPU是一颗被称为HuC6280的6502强化版，速度为7.16MHz，但借助于一颗16位的专用图形芯片，使它的图像表现十分接近于真正的16位主机。PCE主机的最大发色数为512，可同屏显示256色，拥有6通道立体声音源。值得纪念的是，PCE是世界上第一部可以使用CD-ROM（外接）的家用游戏机，NEC在1988年12月发售了PCE的CD-ROM系统，尽管价格相当昂贵（$400），但它仍旧开创了一个时代，获



得大批游戏开发商的支持，出现了一大批PCE CD游戏，在游戏卡游戏方面也有不少开发商从FC上转到了PCE。到了1989年，PCE游戏机的声势达到了巅峰，然而在后来其他公司的16位主机大战乃至32位主机大战中，PCE因性能的过时而遭惨败，退出了家用游戏机市场。

在同一时期，世嘉（SEGA）公司也推出了其第四代游戏机，然而却是个不成功的短命产品，并没有引起玩家太大的关注。不过世嘉并没有就此罢休，1989年抢先在美国家用游戏机市场推出了它的第五代电视游戏机——MEGA DRIVE（即MD）。它采用两个中央处理器，一个是16位的MC68000，主频为6.8MHz，可以流畅地处理具有双重卷轴的游戏画面，使游戏产生立体感；另一个是8位的Z80A，专门用来处理音响效果，除了能发出与任天堂FC一样的PSG音源外，还有6路FM音源和一路PCM音源。因此不论是在图像上还是在音响效果上，都比任天堂FC有了质的提高，再加上世嘉公司本身的游戏制作力量就非常雄厚，使得世嘉MD很快便确立了其在市场上的地位，形成了与任天堂的对峙。

面对NEC和世嘉强有力的挑战，任天堂不得不认真招架，他们推迟了其“超级任天堂”的发售计划，于1989年先推出GAME BOY抢占掌上游戏机市场。两年



后的1991年，超级任天堂（SFC）才姗姗来迟，却势头强劲，其性能超过了世嘉MD和PCE游戏机。SFC采用16位的65c816 CPU，速度为3.58MHz，一颗2.48MHz的加载内建数字音效处理器的SPC700 CPU负责音效部分，拥有SONY数码8音源及立体声4音源，两颗专用图形芯片用来支持最高512×478的图像分辨率（不过最常用的是250×224），最大发色数为32768，可同显256色，并支持缩放、回旋和马赛克效果。有意思的是65c816有一个模拟模式，可以完美的模拟6502芯片。很显然，任天堂曾经有计划使SFC兼容FC软件，然而失败了（或者因为某些原因放弃了）。SFC在爱尼克斯、史克威尔等大牌游戏制作公司的支持下，很快便获得16位家用游戏机的霸主地位。

MD开始走下坡路，对此世嘉公司又推出了以CDROM为载体的MD CD。与任天堂的游戏卡相比，CDROM成本低容量大，游戏的内容更加丰富充实。而任天堂则一时无法转型也做CDROM，于是采用双管齐下的策略——一方面大肆传扬CDROM读取速度慢的缺点，另一方面则与SONY签约，由SONY协助研制SFC CDROM，宣称一年后即可上市，利用玩家的期待心理拖住他们，同时还许诺允许SONY将来生产SFC CDROM的兼容机Play Station（即PS）。然而这无疑会给自己增加一个强大的竞争对手，而任天堂的主要目的仅仅是想牵制MD CD的销售，因此在达到打压MD CD的目的后，任天堂于1992年年底单方面宣布终止与SONY合作开发SFC CDROM计划。而SONY此时已为此投入近5亿日元，在迫不得已的情况下，他们决定必须开发出自己的游戏主机，此举埋下了日后游戏机市场霸主易位的种子。

在这一阶段，日本SNK公司也于1990年4月推出他们的豪华级第五代游戏机NEO GEO，采用两个16位的MC68000（主频10MHz）和一个8位的Z80A作CPU，其背景画面有22层之多，在音源上实现数模转换，效果更加令人陶醉，而其游戏卡的容量最高可达300MB，在第五代游戏中性能达到了最强（因此NEO GEO被当时的玩家称为“机皇”）。有许多当年的商用街机游戏都可以被原汁原味地移植到NEO GEO家用游戏机上，再加上SNK自身在2D格斗类游戏方面的杰出表现，使得NEO GEO获得了短暂的辉煌。然而由于SNK在一时成功后的狂妄自大，使其在接下来的运营中出现多次失误，很快便失去大多数游戏开发商的支持，在玩家中的影响力也疾速下滑，只落得昙花一现的下场，并没有形成什么大气候，甚至都没能引起像任天堂这样主流游戏公司的关注，便自生自灭了。



个人电脑在这一阶段有了大踏步的发展，苹果电脑和IBM PC竞相争夺个人电脑市场。微软借助与IBM的合作机会一步步构筑他的操作系统帝国。1985年，Intel研制出80386芯片，微软也首次发布了Windows操作系统。在我国，则研制出了第一台可以处理中文的个人微机——长城0520，而电脑教育也从1985年开始走入了学校课堂，更多的人知道并了解了电脑。到了1990年，微软Windows 3.0问世，1993年Intel推出了奔腾处理器。而早在八十年代初，便有人开始在电脑上编写游戏模拟器软件了，不过这一阶段出现的都是针对单一游戏的专用模拟器，比如亚达利公司赖以起家的那个“网球”游戏，便于1983年出现在电脑屏幕上了。此后，又有一些亚达利家用游戏机游戏以及一些早期的商用街机游戏被“移”到了电脑上。这些专用模拟器的特点就是针对性强，一般对游戏都可以实现百分之百的模拟，由于被模拟对象的机能都比较低，所以在电脑上运行起来的速度和画面效果一般都不会与真实游戏机有很大的差距，有的还会比游戏机的效果更好一些。

3.模拟器的成长初期

这一阶段是从1994年到1998年，出现了真正令人关注的通用模拟器软件。尤其是1997和1998两年中，各种模拟器如雨后春笋般纷纷出现，模拟器家族真正开始成长起来了。





1994年的游戏机市场上，有鉴于16位游戏机市场已经饱和，唯有开发32位游戏机才有可能在游戏主机市场取得商机。于是1994年3月，日本松下（Panasonic）与美国3DO公司合作推出3DO游戏机，正式开启了32位游戏机时代。它采用ARM60 32bit RISC处理器，主频为12.5MHz，图像分辨率为640×480，2频道16bit PCM音源，以CDROM作为游戏载体，有一部分游戏采用了3D图像技术，其经营业绩比当年的NEO GEO机皇要好得多。

然而令人遗憾的是由于经营上的失误，3DO最终仍未能将自身发扬光大，并未对16位游戏机市场形成重大的冲击。而世嘉联合日立及JVC于1994年11月推出的32位游戏机——土星（即SS），则正式向3D游戏进军。它采用两个日立32bit RISC sh2处理器（主频28.6MHz）及1个专门用来处理声音的MC68EC000（11.3MHz）处理器，在3个CUP的共同运作下，可实现16兆色真彩及最高640×480画面分辨率，拥有动画卷轴数5个、XY卷轴4面、旋转卷轴2面以及扩大/缩小面数2个，在声音方面为PCM32音源＋FM8音源，专用DSP搭载。尽管其3D性能还不能令人十分满意，不过对16位游戏机市场产生了重大的影响，上市半年便突破了100万台的销量，在这个机型上也不乏像《超级机器人大战》《格兰蒂亚》这样的经典大作。



而SONY于1994年12月推出其“被迫”研制的PS游戏机，采用了R-3000A 32bit RISC处理器（主频33.8688MHz），在内存、图像色彩、分辨率及音响等方面均与世嘉土星不相上下，而其最大的特点就是它的超群图像处理能力——因为PS加入了专用的3D处理器，所用芯片是标准的高级图形工作站专用的芯片，因此成为当时（1994年左右）次世代游戏机中图像处理能力最强的一部主机，就连当时的PC个人电脑也没有哪种显示卡能比得上PS的3D处理芯片（PS将图像的处理工作交给特别的3D几何辅助处理器GPU，而CPU就专心进行数据运算的工作）。

由于在3D性能上棋高一筹，使得PS游戏在3D图像表现力上显得出类拔萃。一经上市，便一方面以低价位占据家用游戏机市场，另一方面则成功的获得了史克威尔、卡普空等大牌游戏制作公司的支持，在PS上推出像《最终幻想Ⅶ》《生化危机》这样的经典大作，极大的提高了PS主机的销售业绩，将32位游戏机时代推上了最高峰。

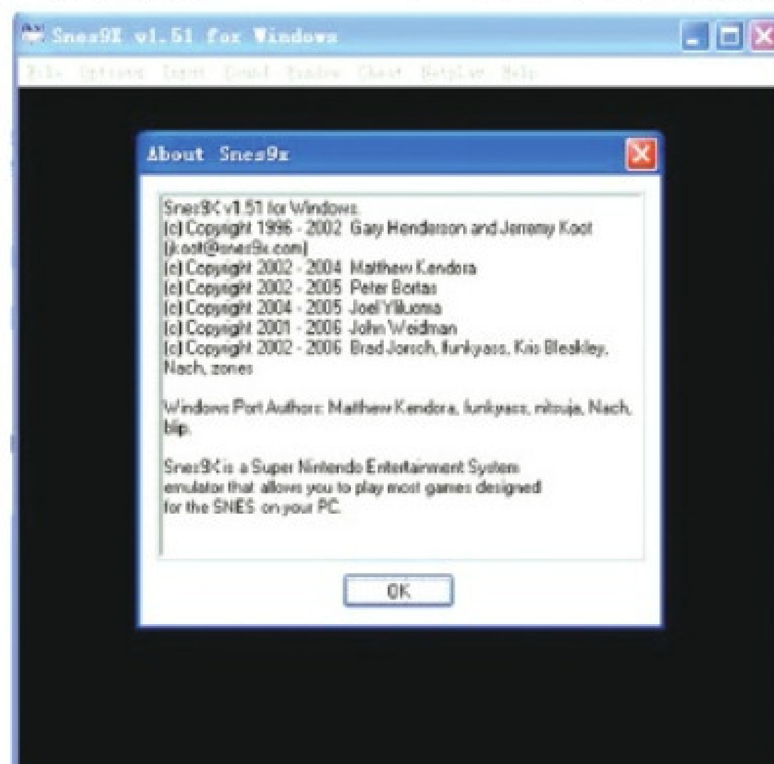
面对新主机的威胁，任天堂故技重施，宣布于1995年7月推出64位游戏机主机Ultra64，希望利



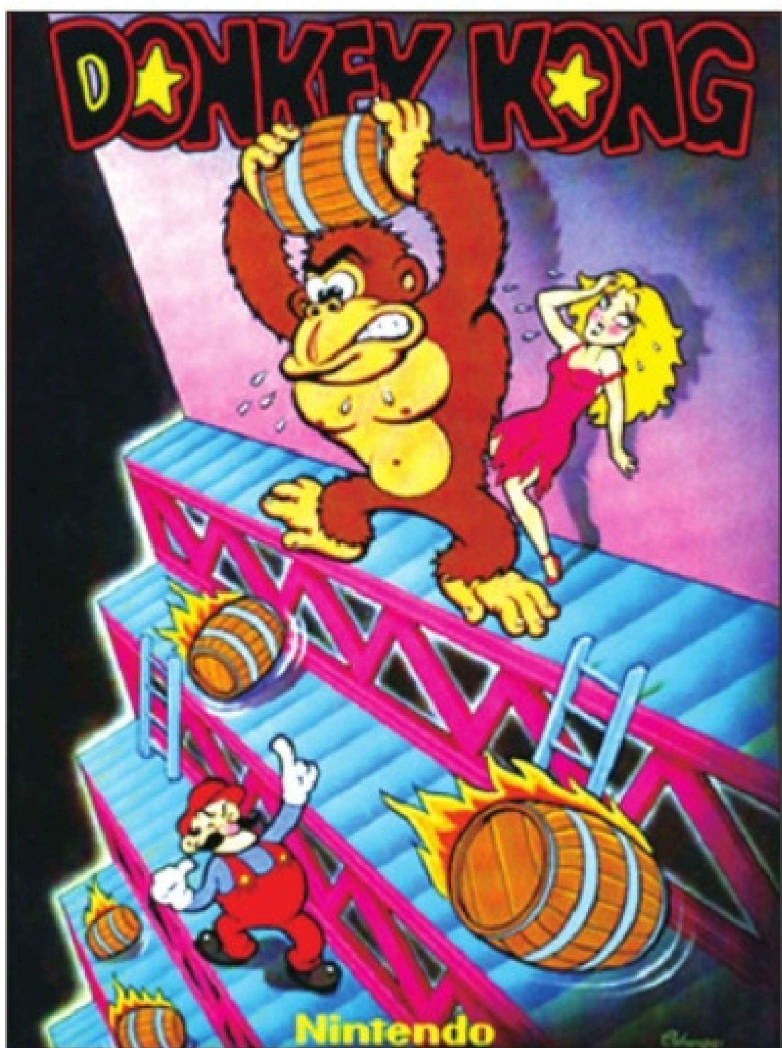
用玩家的期待心理牵制SS、PS销售。然而由于研发上的拖延，使得主机上市时间一再跳票，并将主机名改为Nitendo 64（即N64）。一直到1996年6月，任天堂终于以全3D游戏主机的姿态将N64推向市场，这也是世界上唯一的64位游戏机，它采用MIPS 64bit RISC CPU，主频速度几乎是PS的3倍——93.75MHz，然而其3D图像处理能力却还是不如PS强。但由于史克威尔的叛离，加之N64继续走游戏卡的老路，无法克服价格高容量小的弊端，使得它根本无法动摇PS在游戏主机市场的统治地位。不过任天堂在对世嘉的竞争中还是取得了胜利，N64超过SS成为第二大次世代电视游戏机。

在这一阶段，个人电脑走过了386、486进入到奔腾时代，硬件发展的脚步越来越快，国际互联网也异军突起。而操作系统已是微软的天下，从日趋完善的MS DOS到广受欢迎的Win32操作系统，再到成为操作系统里程碑的Windows95，使得个人电脑在使用上变得越来越容易，同时应该范畴迅速扩张。在这样的条件下，许多针对游戏机而不是针对某个游戏的通用模拟器软件诞生了，其中有些模拟器到现在已经发展成了功能强大、名声显赫的金牌模拟器（例如MAME模拟器）。

第一个受到人们关注的就是1994年出现的超级任天堂模拟器SNES94，它的早期版本尚无声音支持，Bug连篇且需要在DOS环境下操作，但毕竟圆了不少电脑玩家的超任梦。随后一款更好的超任模拟器ZSNES出现了，更好的画面表现使玩家们多了一个选择，也让SNES制作组鼓足了劲继续开发新的版本以抗之。后来就是两者







的不断更新和改进，在短时间内更新次数居然达到几十次之多。到SNES96推出时，这两个模拟器都已经实现了有声模拟，在画面表现上自然也更加完美。在同一时期，另外还有一个叫ESNES的SFC模拟器也冒了出来，不过由于在模拟机能上与SNES96和ZSNES相差甚远，到1997年的时候便停止开发，关注它的玩家不是很多。

在这一时期值得一提的是“安藤信明事件”——安藤信明是日本的一个模拟器开发者，他在1995年便推出了由他制作的SFC模拟器SPW，而当时SFC在全世界尤其是亚洲国家正红得发紫，尽管SPW的功能并不十分完善（比如无法运行最经典的SFC游戏《最终幻想Ⅵ》），但由于许多媒体的大肆炒作而使SPW名声大噪。不过安藤信明并不想做“义务工”，他希望他的SPW能给他带来滚滚财源，所以他要求使用者必须向他付费注册。然而由于网络付费机制的局限性，有许多地区的玩家就算想付费也是办不到的，于是各式各样的Crack版SPW便冒了出来。安藤信明对此非常恼火，于是在网上又是发警告又是威胁说要停止SPW的开发，几个回合下来却功效甚微，于是他自作主张地使用了一个“好办法”，在1996年新发布的SPW1.4版本中加入了一段“逻辑炸弹”程序，玩家使用这个版本不仅不能玩游戏，就连Windows95也会一起被删掉。这种恶意的报复行为伤害了所有的模拟器玩家，于是安藤信明和他的SPW便在一片谩骂声中消失了。

咱们再回来说SNES，而正当SNES96在不断升级的时候，突然出现了另一个模拟器开发组，发布出一种叫做SNES97的SFC模拟器，一时间两个开发组之间掀起了战争，他们互相指责对手剽窃了自己的技术，打得不可开交。不过最终他们还是达成了共识，并有了一个大团圆结局——两个开发组合并起来，共同开发新的SFC模拟器，于是SNES9X诞生了。

由于拥有雄厚的技术力量，SNES9X很快便显示出了它的优势，其早期版本便支持多种PC和TV的图像分辨率，画面清晰明快。到SNES9X0.131发布时，加入了一个非常漂亮的GUI（图形操作界面），使它彻底结束了繁琐的DOS命令行运行方式。不仅如此，在SNES9X内还附加了一个内存地址扫描工具，说白了就如同PC“整人专家”一样的游戏修改工具，同时SNES9X还支持在SFC上使用的3种金手指作弊密码，这就意味着那些平常打不穿的SFC游戏，用SNES9X就都可以打穿了。

SNES9X唯一的缺点就是对24MB的SFC游戏支持不十分好，有一部分24MB游戏不能运行，不过除了这些游戏外其他SFC游戏（包括32MB的游戏）都可以在SNES9X下很好的运行。然而出人意料的是在1997年10月31日这天，SNE9X开发组发布了一条令所有模拟玩家悲痛的消息——迫于某种压力（任天堂又干了什么？），他们将停止SNE9X的开发！

此后的几个月里，SNE9X果然沉寂了下去，没有再发布新的升级版本。而ZSNES则借此“大好时机”大放了异彩，成为SFC模拟器的领头羊。由于ZSNES的早期版本就支持声音并带有GUI，所以它给人的印象从一开始就很好！在图像方面ZSNES支持16bit高彩，为了加快速度在0.400版中加入了一个新的256色图形引擎，用比较快的MMX贴图替换了较慢的FPU贴图；音响方面ZSNES从一开始就做的非常好，基本上模拟出了超任的音质；ZSNES在比较高的版本中还加入了对超任鼠标和光电枪的模拟，可以说它已经把超任的外部周边设备模拟全了；在ROM兼容性方面，总体来讲ZSNES还是不如SNES9X，对24MB



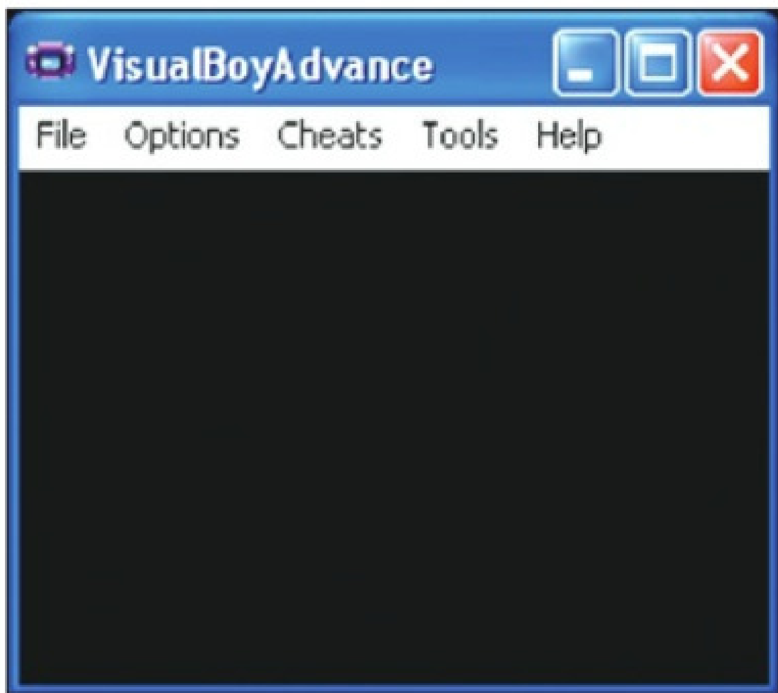
游戏的兼容性非常差，几乎没几个能玩，不过对32MB的游戏兼容性倒是特别的好。

ZSNES的GUI虽不及SNES9X的好看，但做得非常实用，因此ZSNES很快便得到了所有模拟器玩家的认同，被公认为是最优秀的SFC模拟器。一直到1998年6月14日，SNES9X终于又迎来了光明，在Lstat、Zsknight、_Demo_等人的努力下，SNES9X 0.96 RELEASED终于诞生了。这个版本在原0.24的基础上有质的飞跃，加入支持16bit高彩色以及支持Mode7游戏等一系列的新特性，并从此以后几乎每3天就更新一次。到SNES9X 1.05版时加入了对“透明”效果的





模拟，更完美的表现出SFC游戏特殊的画面效果，这一功能的实现使SNES9X一下子拉开了同其他SFC模拟器的距离，再次处于技术领先地位。另外值得一提的还有NLKE，前文我们说过，有一个叫ESNES的SFC模拟器因为机能的落后而停止了开发，不过其制作者并没就此放弃，他在1998年7月又推出了运行于DOS下的NLKE，这个新SFC模拟器的最大特点就是对32MB游戏的支持特别差，而对24MB游戏的支持则特别好，这恰好弥补了SNES9X和ZSNES的不足，玩家只要有NLKE和SNES9X或ZSNES在手，便几乎能玩遍所有的SFC游戏，看来NLKE的开发者还真是个有心人呢。

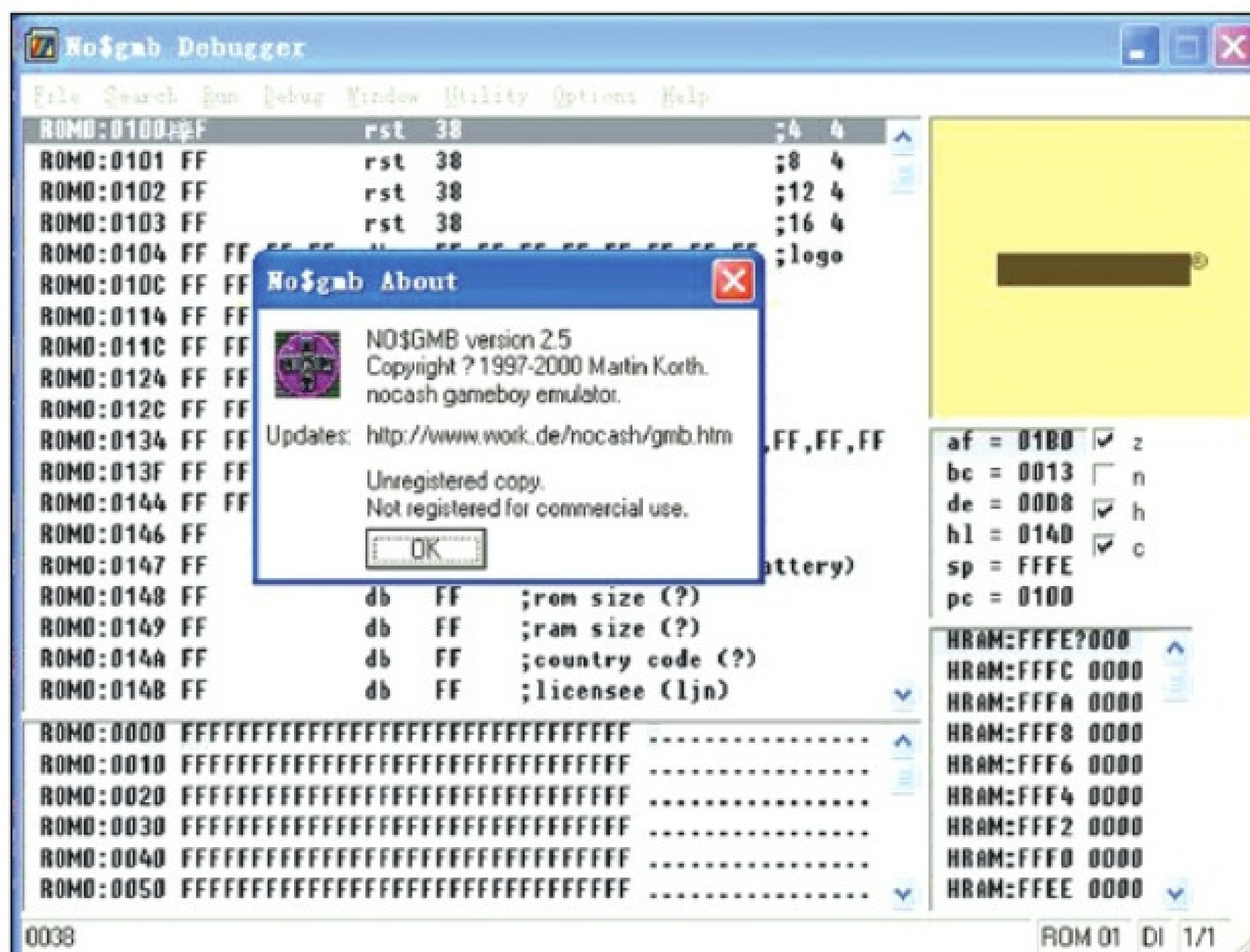


除了超任主机外，任天堂家族里的另外几种主机（FC、N64、GB）也都有了各自对应的模拟器，先来说说GB。首先出现的是VIRTUAL GAMEBOY（即VGB），于1996年推出DOS版，而且完成度相当的高，用它可以玩GAMEBOY绝大多数的游戏，像玛力奥系列、高达系列等。VGB还在很多平台上都推出了相应的GB模拟器，如VGB MACINTOSH、VGB LINUX、VGB PC98、VGB OS/2等。而1997年8月推出的VGB Windows则是VGB系列中最出色的模拟器，其功能大大超过DOS版，不仅加入对声音的支持，还加入对SUPER GAMEBOY（彩色GB）的支持。在声音部分可以选择模拟器自身的音乐输出或是利用MIDI端口输出，前者没有什么特别之处，而利用MIDI端口输出的设计实在很棒！如果使用支持波表声色库的声卡，那么将可得到将比真实GAMEBOY还要强得多的游戏音乐。在图像部分由于加入了对SUPER GAMEBOY的支持，使很多GB游戏都有了色彩，虽然只有很少的几种颜色，但总比黑白强多了，而且配色工作是自动的。

GAMEBOY97是另一个不错的GB模拟器，于1997年6月1日推出DOS版（给儿童节献礼？）。无论从图像、音乐还是速度上来讲，GB97都是一款非常优秀的GAMEBOY模拟器。不管从什么角度看GB97都做得非常专业，尽管它只经过短短的一个月便停止开发了。在图像方面，GB97和VGB-DOS不相上下，不过其背景画面处理得更加漂亮；GB97也支持彩色GB（并不是SUPER GB），不过需要人工配色；在音乐方面GB97也做得非常出色，声音清脆而洪亮，在速度控制上用486电脑和奔腾200不会有很大的差别，不像VGB那样到了奔腾200游戏就会像脱缰的烈马一样真的奔腾如飞了（让玩者都不知道自己是怎么挂的）。值得一提的是GB97内置了Debug程序，懂汇编的玩家可以自己试着进行一些调试。

而在这一时期最棒的GB模拟器，那就应该是于1997年夏季出现的NO$GMB了，它的制作者是德国的Martin Korth。用过这个模拟器的玩家都应该有印象，这个GB模拟器的功能多得吓人，玩家们能想到的功能它全有。与其说NO$GMB的外观像个模拟器，不如说它更像某种计算机语言的调试工具。和其他GB模拟器不同，NO$GMB把Debug直接放在主界面上。可以说NO$GMB的Debug是非常专业的，如果谁想研究GAMEBOY的机能和模拟器编程，相信用它可以得到不少的帮助。除了Debug以外，NO$GMB还拥有许多很COOL的功能：支持GAMEGENIE无敌密码；支持SUPER GAMEBOY和人工调色，NO$GMB的人工调色绝对是所有GB模拟器里最强的，玩家可以随意修改游戏的任何部分，完全鼠标操作，非常方便，用起来更像一个Windows软件；支持直接打开ARJ和ZIP文件；支持鼠标和游戏手柄；有8种速度可供选择，这是NO$GMB最酷的功能，可以在真实GB速度的10%到700%的范围内调节运行速度，在玩一些高难度游戏时特别有用；最高支持12个NO$GMB窗口同时工作，并且在理想状况下可由12个玩家分别控制，并可分别设置12个玩家的键位（12个人挤在一个键盘上玩GB？昏倒！）。

然而美中不足的一点是，NO$GMB的音效处理得不太好，有一些游戏的声音听起来很刺耳。1998年夏，又有



两款GB模拟器问世，由JIM GEFFRE制作的GBE DOS版有很多地方与GB97非常相似，连背景图都一样，算是给短命的GB97做一个延续吧。由GOLLUM制作的BOYCOTT在当时算是一个比较差劲的GB模拟器，不但不支持声音，还不能调节速度，只有在486电脑上跑起来还比较正常，和VGB一样，一放到奔腾上运行便会“奔腾”得让人没法玩，有趣的是同样是这两个模拟器，在后来反而发展成了最主流的GB+GBA模拟器。

接下来说一说FC——这个红遍全世界的任天堂8位游戏主机的对应模拟器反倒比超级任天堂来得晚。首先，我们需要大概了解一下Mapper这个概念。由于过去制作FC游戏的公司特别多，不知道是任天堂的规定，还是游戏制作公司自己的规定，每个公司都有自己的Mapper编号，大概就是用来区分不同的游戏制作流程吧。比如BANDAI的Mapper是16，而KONAMI的Mapper则是22或23，有很多FC模拟器就是因为所支持的Mapper太少才会有许多游戏玩不了。

1997年，就在VGB-Windows推出的同时，模拟器之父Marat Fayzullin也推出INES 0.7W——一款FC模拟器。它有着和VGB-Windows一样的外壳，和VGB-Windows一样INES也支持音效MIDI输出。如果说这样的做法对于VGB是100%成功的话，那么同样的方法用在





INES无疑是个败笔！如果用INES玩日版《魂斗罗》这样的游戏，大家都很熟悉的开场音乐就会被INES“强大”的MIDI系统演义得非常不伦不类，尤其是战士开枪的声音绝对能把人气死。即便把MIDI屏蔽掉用模拟音源发声，也只能用16个字来评价：背景音乐忽明忽暗，前景音效乱作一团。除了音效不好外，INES还应该算是个比较成功的FC模拟器，不过像“龙珠”系列这样的游戏用INES模拟只能出一堆乱码。

1998年新年伊始，GB97的作者Paul Robson也把他制作的一款FC模拟器T-NES拿了出来，这是个各项都很平均的FC模拟器，支持声音、图像也不错。不过由于支持的Mappers太少，所以玩不了多少游戏。同样在1998年新年推出的NESTICLE则是个精品FC模拟器，它有着和大名鼎鼎街机模拟器CALLUS相似的操作界面，对游戏的模拟程度相当高，绝大多数的FC游戏都可以轻易玩出来。NESTICLE制造得非常完善，从分辨率到键位全部可调。声音部分的模拟也相当不错，很多游戏的音乐都模拟得很动听。

而另一款由日本人近腾周编写的FC模拟器BIONES在总体水平上也和NESTICLE不相上下，由于采用了Windows界面，所以读取ROM非常方便。这款模拟器最大的特点是：图像和音效都相当的出色，图像可放到满屏，玩起来和真的FC感觉很接近。在音效方面BIONES的成就是惊人的，举个实际例子，用BIONES玩《魂斗罗》时，不仅背景音乐清晰动听而且就连战士开枪后所发出的“颤音”都能听得相当清楚，简直和真的FC音效完全一样。而BIONES的图像支持30种不同的Mappers，这就意味着玩“龙珠”系列绝对没问题了（NESTICLE则不行），而音效则支持5个Channels，完全支持MMX和DirectX，这样高的技术含量在1998年还是非常少见的。在操作上BIONES也有非常体贴的设计，拥有三种不同的键位组合，使用起来极为方便顺手。

在这一年最值得国人关注的，就是出现了第一个由中国人制作的模拟器软件，它是由我国台湾省Fanwen Yang制作的FWNES，制作者本身是个FC的狂热爱好者。他所制作的这个FC模拟器能支持的游戏非常多，在别的模拟器上不能运行的游戏在这个模拟器上大多可以运行，只是它对当时颇为流行的“花王”系列声卡的支持不太好，用这种声卡的玩家往往只能玩无声游戏，使用创通声卡的玩家则没有这方面的问题。

1998年是FC丰收的一年，除上述模拟器外，还有一些FC模拟器纷纷问世，不过总有一些这样或那样的问题，综合水平都不是很高，下面就简单的介绍几个：LOOPYNES虽然音乐和图像都不错，速度也还可以，但致命的缺点是支持的Mappers只有8个，所以能玩的游戏少得可怜；FAMICOM从界面上看做得还挺专业，不过古怪的是它只支持FAM类型的游戏ROM，如果想用这个模拟器玩游戏还必须用一种叫CAJONES的软件把NES ROM文件转换成FAM的格式，真是好麻烦呀；MADNES可以玩不少的FC游戏，不过有一个非常明显的败笔——拥有一个糟透了的声音系统，和INES失败的音效还不一样，MADNES发出来的不是音乐而是噪音，这一点毫不夸张，就连作者可能也觉得难为情，在默认设置中是把声音关掉的，谁要是有兴致的话可以通过修改INI文件来打开那“有趣”的噪音；PCNES是由GBE的作者制作一款FC模拟器，不过它和GBE一样，属平庸之作，不支持声音，而且支持的游戏也不多，虽然支持了“七龙珠”系列，但花版现象十分严重；ULTIMATE NES的



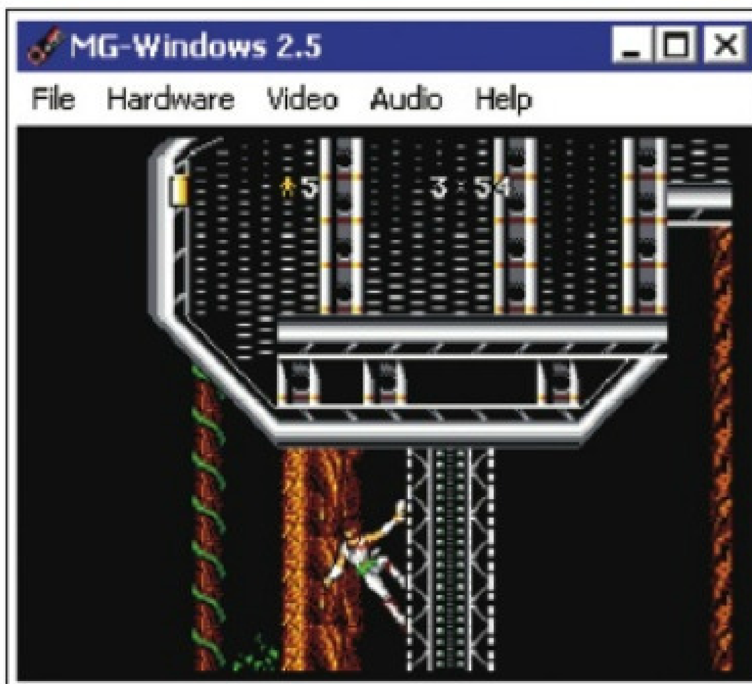


最大特点是要求系统的配置极低，在386电脑上只需要2MB内存即可运行，能玩的游戏也不少，但是它没有声音；JONATHAN可以算是最“面”的FC模拟器，只能玩“打砖块”一类的小游戏，遇到稍微大一点的游戏就罢工；FCSIM——怀疑又是一个出自国人之手的FC模拟器，能玩的游戏不是很多，不过对《霸王的大陆》的支持出奇的好，也许作者的初衷只是想做一个《霸王的大陆》的专用模拟器呢，结果一不小心做多了点，就变成了这个FCSIM。《霸王的大陆》这个FC游戏可谓是经典中的经典，在我国曾伴随着一代人渡过了快乐的少年时光，至今仍有许多人还是它的Fans，比如《大众软件》编辑部里的蓝星就是其中的一个（尽管他早就高中毕业了，呵呵）。

N64作为这一时期任天堂大家族里的贵族，也出现了与其相对应的模拟器——PROJECT UNREALITY，于1997年放出了0.1版，到1998年升级到了0.3A，不过它始终是一个试验性的雏形产品（如同当今的PS2模拟器），尚不能对N64主机进行完全的模拟，因此还无法让玩家在电脑上真正玩到N64游戏。不过N64名作“玛力奥64”的游戏ROM此时已经在因特网上出现了，预示着N64走上电脑模拟器舞台的日子不远了。

说罢任天堂家族，让我们再来谈谈它的老对手——世嘉。如前文所述，世嘉主机截止到这一阶段主要有三种机型影响力最强：GG、MD和SS。GG即GameGear，是世嘉经典的老牌掌上游戏机，比任天堂的GB推出略晚，但它是第一款8位彩色掌上游戏机，画面质量比GB要好许多。由于GG带有全彩（同显32色）高解析度的3.2英寸背光液晶显示屏，所以即使在夜里也能玩，但它的缺点也很明显——耗电量大，需6节电池，这样也只能连续玩2个多小时，而且份量和块头也比GB大好多。尽管如此，GG上还是推出了不少不错的世嘉经典游戏。由于GG价格昂贵，能够真正玩到GG的人是很有限的，不过自从有了GG模拟器，它便不再是被少数人拥有了。第一个对应GG模拟器MasterGear还是模拟器之父Marat Fayzullin的作品（这个名号可不是白来的哦），于1996年6月12日推出1.0版，在很多方面都非常接近真实的GG。图像引擎非常棒，不仅速度快（在486/100上能跑出100%的真实速度，不过在P200以上的机器上就实在太快了），并且花屏现象也极少出现。在声音方面虽然音质还不怎么好，但绝对不会出现噪音，最重要的是MasterGear的ROM兼容性非常好，绝大多数GG ROM都能顺利的玩出。紧随其后推出的另一个GG模拟器MASSAGE品质也不错，也是一款比较流行的GG模拟器，它的模拟程度还算过的去，图像没有明显缺陷，只是运行某些ROM时会出现噪音，并且它自带一个GUI，所以操作起来还是很方便的。而在1998年推出的第三个GG模拟器BRSMS则显得很不尽如人意，不仅游戏控制不灵，连画面颜色也全都是绿绿的，这么失败的一个产品











其作者也敢发布出来，真不知道他是出于何种目的。

世嘉的MD应该是中国玩家最熟悉的机型了，所以值得怀念的游戏也特别多。第一个MD模拟器是德国人Markus Gietzen于1996年开发的Genem 0.1 Windows版，当时只能玩《怒之铁拳》一代、《兽王记》等很少的几个游戏，没有声音，图像也不太理想，但它居然可以运行像《梦幻之星4》这样的超级大作！在后续的几个版本里，Genem支持的游戏逐渐多了起来，不过仍然存在着一些比较严重的Bug。比如调色板有问题，运行很多游戏时颜色都是怪怪的；仅支持SoundBlaster声卡，不支持其他兼容声卡；Win95版的图像引擎不正常，很多游戏花屏；玩赛车游戏看不见赛道等。更有意思的是自从Genem0.17版以后，Genem出现了两个版本，一个是用C++写成的较慢的M68000引擎，另一个是用100%汇编写成的较快的M68000引擎，不过根据测试那个较慢的引擎倒是能玩不少的世嘉游戏，而较快的引擎则几乎玩不了游戏（也可能是因为测试用机不是纯正“奔腾”所至吧）。

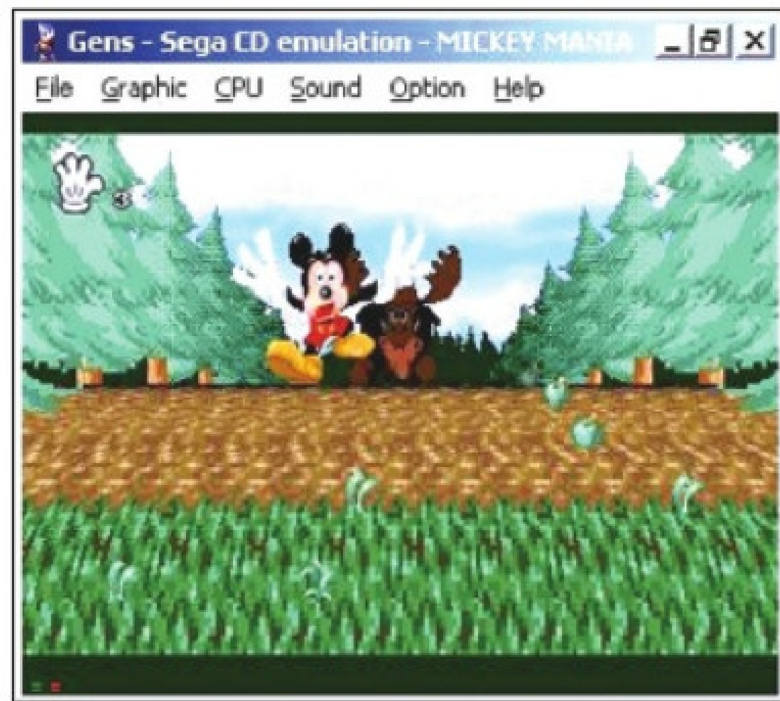
在Genem推出近一年后，即1997年，又出现了两个新的MD模拟器，这两款模拟器堪称精品，其中的Genecyst 0.32b对世嘉MD的模拟已经达到了登峰造极境界——无论图像还是音效表现都非常好，支持多种PC和TV分辨率，以及所有的MD音轨，还支持4～6键的PC手柄，好多世嘉MD上的经典之作终于可以在PC上一展风采了（比如广受玩家欢迎的“光明与黑暗”系列，这回在电脑上终于可以施展FPE大法加S/L大法来对付那些“过于”强大的敌人了，实在是爽啊！）。Genecyst对游戏ROM的兼容度非常高，只有极少数的MD游戏不能在Genecyst上运行。而另一款模拟器Kgen也同样精彩，据说其作者Steve Snake曾是MD游戏的开发人员，大家可以想象Kgen是多么专业了吧。图像上Kgen较Genecyst略显不足，只支持很少的几种分辨率，不过Kgen音效部分处理得相当专业，比Genecyst的音质强多了。而Kgen的ROM兼容性和Genecyst相当，用Genecyst能玩的Kgen一定没问题。到了1998年，又出现了几个新的MD模拟器，但都算不精品。比如西班牙人David制作的SGE，还有VGEN和MEGAD，都是制作得相当初级的产品，能玩的游戏很少，相本无法与Kgen这样的模拟器精品相比，因而它们也没有引起玩家们的关注。

世嘉土星（SS）作为曾流行一时的次世代主机，不知为何很少有人给它写模拟器，也许是因为绝大多数的模拟器制作者都是PS一族，因此在这一阶段只出现了两款SS模拟器的雏形，一个是Satan v0.1a，另一个是SSEmu 0.08。这两个模拟器的模拟程度都相当低，出不了游戏画面，更不要说玩游戏了，由于开发技术力量较弱，版本升级的速度也是相当的慢，始终也未能达到实用阶段。

索尼PS——这个被任天堂逼上游戏机之路的后来者，反而成了次世代游戏主机的霸者，其热衷者比世嘉SS不知多了多少倍，因此，开发PS模拟的人数也比开发SS模拟器的人数要多得多。PS模拟器与SS模拟器相比要显得“成熟”得多，用PS模拟器真的能玩一些PS游戏了。

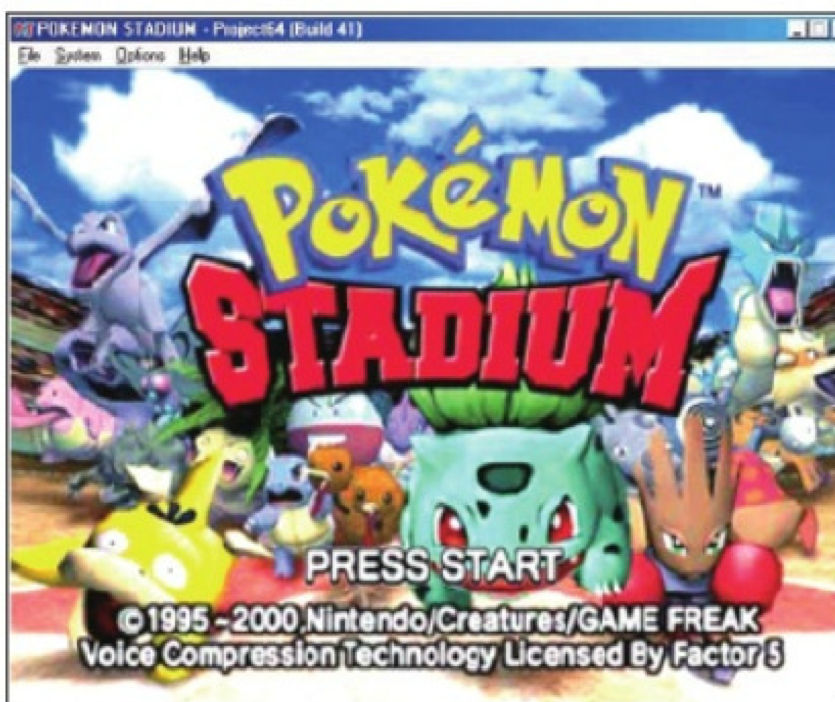
最早出现的PS模拟器是Duddie和Tratax的PSEMU DOS版，用它就可以成功的运行一些PS的CD游戏，但还没有声音。由于Duddie的工作原因，PSEMU很少有更新，开发工作慢慢的停滞不前了。就在这时另一个酝酿已久的强大PS模拟器——PSyKe 横空出世了，它的介入无疑使PS模拟领域充满竞争气氛。时隔不久Duddie和Tratax终于按耐不住了，他们使出浑身解数才勉强完成PSEMU Pro第一个测试版的开发工作，并在1998年9月公布于众。这一次他们的模拟器终于能出声了，不过由于只支持SCSI介面的CD-ROM，在很大程度上限制了模拟器的使用范畴。除去这一点问题不谈，PSEMU Pro还是很成功的，首先它的速度明显提高了（大概比PSyKe快1倍），而且采用“模块式”的结构方便了以后的升级。PSyKe虽然没有PSEMU出道早，但它的模拟能力似乎超过了PSEMU，对PS几个关键部分的模拟程度都相当高。总的来说，这两款PS模拟器都是非常有发展前途的。

NEC与索尼正相反，在次世代游戏机兴起后便退出了游戏机市场，不过他的PC Engine（PC-E）却是最强的8位游戏主机。而与PC-E相对应的模拟器Magic Engine则绝对是一款制作得非常成功的游戏模拟器。第一版的Magic Engine V0.8诞生于1997年4月15日，从它的版本号就可以看出Magic Engine作者对他的模拟器是多么有信心。而事实也证明Magic Engine确实是一款出类拔萃的模拟器，用Magic Engine V0.8就可以毫不费力的玩出将近90%的PCE游戏。1997年10月23日伟大的0.91版出世













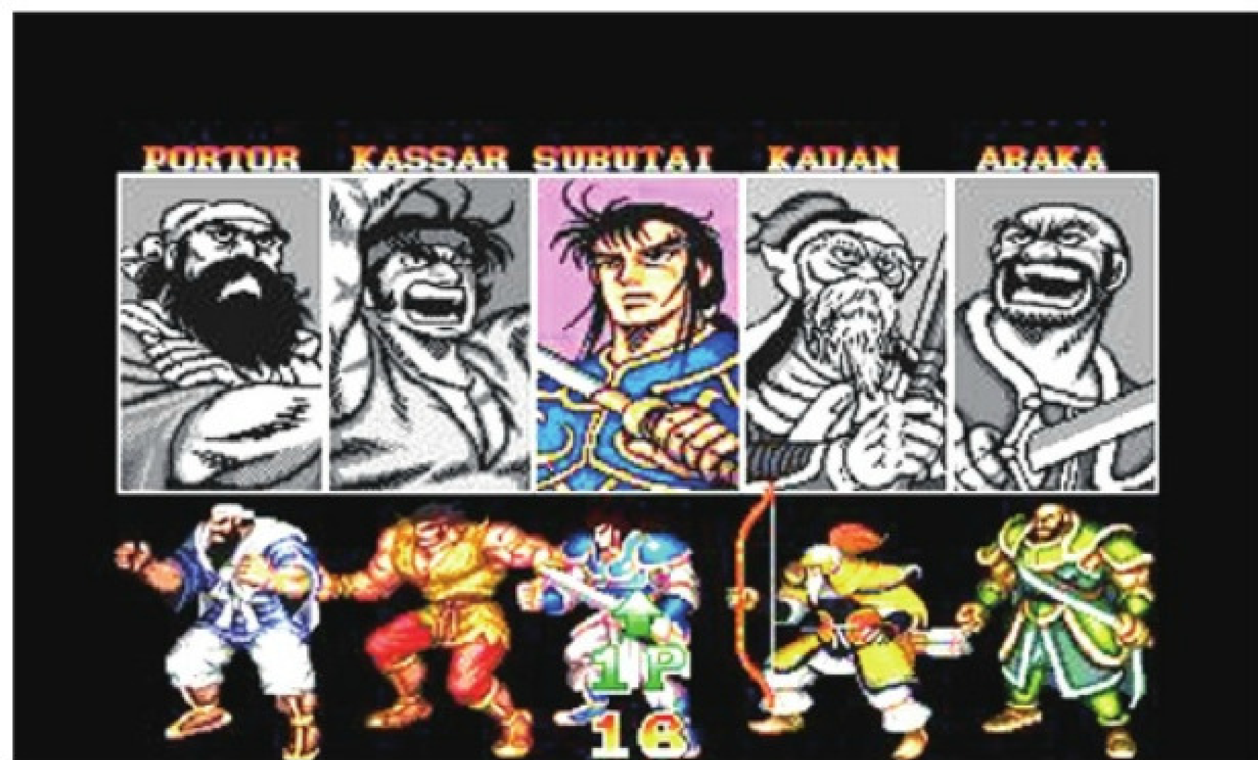
了，这回作者加进了对CD-ROM和VESA的支持以及5人同时游戏的功能，并且除了几个“捣蛋”的ROM外，可以轻松运行98%的PCE游戏！另外还有两个PC-E模拟器是1997年制作的VPCE和1998年制作的HU6280，这两个模拟器的品质也都不错，不过由于它们在图像及声音上的功力比起Magic Engine来还是差了一些，在稳定性上也还不是十分的好，有时会莫名其妙的跳出，所以它们都被掩盖在Magic Engine强大的光辉之下，未能引起大多数玩家的关注。VPCE有个比较特殊的地方，就是在Magic Engine上无法运行的个别游戏（例如《城市猎人》），在VPCE上倒是可以玩出来。

SNK与NEC有相似的地方，在次世代游戏机兴起后便退出了家用游戏机市场，而他的NEOGEO（机皇）则是最强的16位游戏主机。由于NEOGEO家用机和商用街机的内在构造差别不大，所以对应的模拟器也可算作街机模拟器。第一个对应NEOGEO的模拟器是NEOGEO EMU，这个模拟器出现于1998年4月，当时只能正确的运行一个游戏——Nam 1975，而后不知是什么原因一直没有更新，很快的它就被随后而来的NEORAGE所取代了。NEORAGE的制作者是两个瑞典程序员Anders Nilsson和Janne Korpela，他们从1997年开始开发Rage模拟器，那时他们针对的目标是Capcom、SNK和Irem的一些老游戏，他们主要把精力投在8位游戏机系统上。然而CALLUS的出现使他们改变了想法，于是他们又将目标转向了Capcom和Irem的以M68000为核心的16位游戏系统。而这两个程序员似乎对Irem的游戏更加情有独钟，他们开发的RAGE首先支持了一些Irem的大作如GUNFORCE、《海底大作战》等。到1998年5月他们几乎模拟了所有的Irem游戏，此后，他们开始把注意力转向NEOGEO，着手开发NEORAGE。他们几乎改写了RAGE的所有代码，加入了新的特性，包括插值算法、图像边缘柔化、



图形界面等，在1998年当年推出时已能支持五十多个NEO游戏了，在图像方面所表现出来的功能相当强大，支持VESA2.0高彩色。也许是NEORAGE和它所模拟的游戏太受欢迎的缘故，一些NEORAGE的衍生产品也应运而生，比如加强了的NEOGEO BIOS，用它可以实现对NEOGEO游戏的修改。另外还有一些出招辅助工具，可以将一些游戏中复杂的格斗必杀技用一个键代替（即“一键必杀”）。不过早期的NEORAGE还不支持声音，这对于当时的玩家们来说不能不算是一个遗憾，但能在电脑上免费玩到那么多经典又精彩的街机游戏，这本身就已经够让玩家们激动万分了。

要说在这一时期最成功的模拟器，当然非CALLUS莫属了。这个Capcom CPS1街机模拟器是Bloodlust的成名之作，于1998年推出0.1版，而后版本在一年内迅速



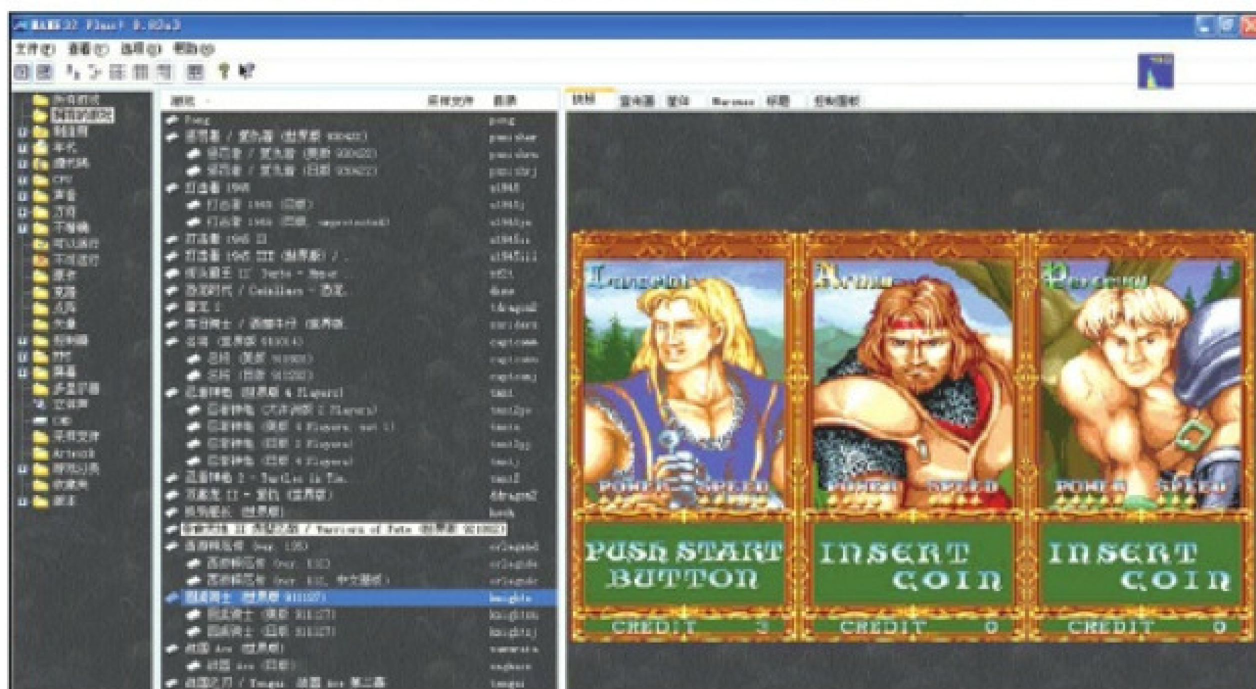


提升至0.42，分DOS和Windows版本。它在NEORAGE还没有完成声音部分开发的时候，便已经成功模拟了CAPCOM CPS1游戏的图像和声音，在PC上再现了53个经典CPS游戏的原貌，其中有不少是在国内街机厅大受欢迎的名作，如《街头霸王 II》《名将》《三国志 II——赤壁之战》等。CALLUS支持多种PC和TV分辨率，并且从0.41版开始真正支持了QSOUND，这就意味着《三国志 II——命运之战》有声音了，而且音质不错。在速度方面CALLUS在奔腾120上能跑出100%的真实速度，在486上则有些慢，除非用0.30以前的版本。CULLUS要求的内存不是很多，32MB就可以玩遍所有支持的游戏了。而CALLUS 0.40w版支持连线对战的功能则被很多玩家形容是“形同虚设”，因为连接速度十分缓慢，没什么实际的意义。

1988年，还有几款街机模拟器相继推出——Raine主要是模拟Taito的680x0主机板，能正常运行很多从1987年到1995年间的Taito游戏，很多游戏的声音也被成功模拟了。此外它还有个简单的GUI，操作起来比较方便。而这个模拟器名字的由来也很有意思，因为作者特别喜欢玩街





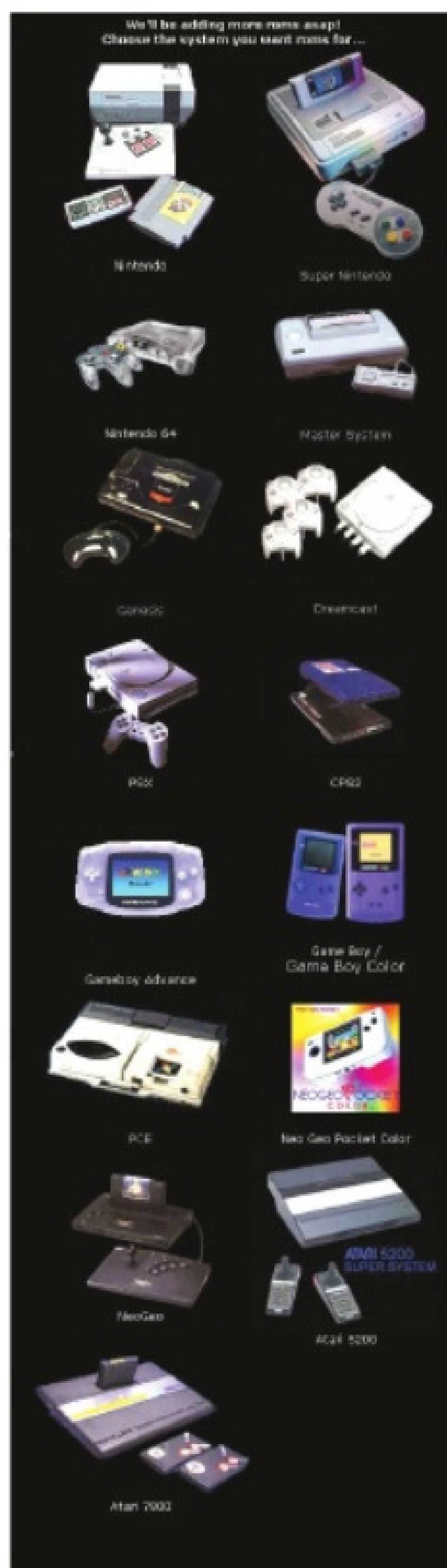


机上的《彩虹岛》（Rainbow Islands），所以就把这个模拟器命名为RAINE。1999年以前RAINE支持包括很多大作在内的30多个游戏，在数量上也不算少了；SYSTEM8是一个不太成熟的街机模拟器，只可以玩2个SEGA SYSTEM主板的游戏Wonderboy Deluxe和Pitfall Ⅱ；SYSTEM16则是第一个中国人制作的街机模拟器，作者是我国台湾省的LI JIH HWA，它所针对的是SEGA在1987年和1988年风靡一时的System16机板，像Altered Beast、E-Swat这样的名作就是这种机板上的。整个模拟器制作得相当规范，并带有一个很好看的GUI。虽然SYSTEM16支持的游戏不是很多，但能运行的游戏表现都很好，速度也很快，另外这款模拟器不仅支持SYSTEM16的游戏，还支持少数SYSTEM18的游戏和M68000游戏。Retrocade刚一出炉，第一个版本就是1.0（其他模拟器通常都是0.1），由很多程序设计师共同开发，支持100多个20世纪70年代末到80年代初的古老街机游戏。CAGE在1998年的版本也升到了1.06，不过它的发展非常缓慢，只支持二十多个像《大食客》《叮当2》这样的老游戏，不过其中有很多都算是名作。

最后我们来说说街机模拟器之王——MAME。MAME是Multiple Arcade Machine Emulator（多街机模拟器）的缩写，最早是由年轻的意大利程序员Nicola Salmoria在1997年初开发的一种混合型街机模拟器。最开始Nicola Salmoria写了很多针对单一游戏的街机模拟器，但如果将这些模拟器分开来发布，传输和运行起来都会很不方便，所以Nicola Salmoria就决定把他写的所有单一游戏模拟器合并在一起，这样便形成了MAME。MAME主要是用C语言进行编程的，使用Allegro工具开发包。它还是模拟器界少有的完全开放源代码的模拟器之一，任何人想对MAME进行修改的话，只要同意把自己所用的代码公开，并遵循他们制定的规则（主要是不得用于商业牟利等），MAME小组就允许他对MAME加以改进并自由发行。基于这种特性，其他程序员便可以自由的利用其源代码为蓝本编写出各种增强版本的MAME，使它成为拥有最多变种的模拟器。而到1998年底，已经有100多位程序设计师参与了MAME的开发工作，而Nicola Salmoria则被称为MAME的教父，与此同时，MAME已经能支持三百多个游戏了，其中大部分游戏都有声音。在这里要解释一下MAME模拟器中“声音采样”的概念——之所以会出现“声音采样”，因为在某些街机游戏中的“数字音效”无法直接模拟出来，模拟器的制作者只好先将其录下来，待游戏时再将其播放出来，这样就解决了一些游戏无声的问题。需要用这种方法才能出声的，通常都是1980年前后的古老街机游戏。

后记

到此为止，我们回顾了模拟器发展的初期阶段。对于很多读者而言，这个专题讲的不再是一种历史，而更像是一种“传说”。是的，我第一次玩着红白机上的《魂斗罗》时的激动，是现在很多读者无法想象的。我第一次被告知，有模拟器这么一种东西，可以把之前我缺的各种游戏机的“功课”——补上，还不需要节省零花钱去买游戏币时的激动，也同样是很多读者无法想象的。



可以这样说，模拟器是特定历史时期的产物，在特定的历史时期发展壮大。只要有电脑存在，有游戏机存在，模拟器就也会存在。

时间到了1998年，电脑虽然仍是32位机，不过CPU的速度却是直线飞涨的。到了2000年，英特尔公司推出了带有4200万只晶体管的奔腾4处理器，其运行速度已经达到了1.5GHz，大超过了最快的次世代游戏机，再加上微软Windows 98/2000/XP的相继推出，操作系统及程序语言上的进步更为模拟器的开发提供了最方便的手段，而因特网在全球突飞猛进的发展和普及，更为模拟器的传播提供了最快速、最便利的条件。进入21世纪，PS2、PSP、Xbox360、PS3、Wii等游戏机陆续发售。于是，模拟器迎来了另一个快速发展的时期。对此，本刊编辑部会给出特别的关注，有兴趣的读者也请继续关注我们的专题企划栏目。

▶深度关注

感怀新老《天下贰》

在电影《笑傲江湖》中，徐老怪借任我行之口说，有人的地方，就有江湖。有江湖的地方，就有是非。江湖代有才人出，各领风骚三五年。尘世的打打杀杀如此，虚拟世界的刀光剑影亦是如此。在风起云涌、亦真亦幻的中国网游世界里，《天下贰》的回炉重铸也成了一件颇堪玩味的事。时至今日，好或坏、输或赢都不再重要，留给玩家的只是一段记忆和一阵感怀。

■天津 甘蝇

2008年初春，网易的大型网络游戏《天下贰》回炉重铸，再度封测。一方面3个服务器全部爆满，仍有大批玩家抱怨无法冲进游戏，一睹容光；另一方面却也有不少老《天下贰》的玩家大声疾呼，还我老《天下贰》。

《天下贰》横空杀出

2006年网易推出网络游戏《天下贰》测试，其浓郁的传统水墨画般的风韵一下子抓住了很多玩家的心——中原苍凉古意，策马扬鞭，黄河远上，风景大气磅礴；江南风光莺燕，城下烟波拍岸，白云回望，青霭入无；巴蜀则奇峰林立，索桥飞挂，草木有情。如果稍微在游戏里呆久一些，你便会看到早上旭日东升的光耀，傍晚夕阳挂在山间的余晖，还有夜空中繁星璀璨，中天明月。

《天下贰》的音乐更是请来大师梁邦彦亲自操刀，加入大量的中国传统文化元素，无论题材、乐器、曲调都深深切合《天下贰》中大荒世界所体现的氛围和美感。伴随着游戏不断完善和发展，民族、传统的音乐在游戏里得到充分体验。

更重要的还是久违的武侠RPG体验，不知道多少人和笔者一样，很多年很多年没有体验到这种纯粹的中国武侠游戏，却在一款MMORPG上体验到了，这真是太过瘾。如果让笔者来评判，就完成的部分来看主线任务紧凑流畅，抛掷起伏意难平，支线任务趣致天然，对酒当歌不知东方之既白。除此之外还有一些每日重复任务，像蒙学任务：该系列任务目的很明显，宣传中华文化，加快玩家升级速度。每天一轮12个小任务，每个任务都是一个成语故事，完成之后有非常高的奖励，是前期玩家加速升级的最好办法。通过它可以接触到不少成语典故，对了解《天下贰》的世界观也很有帮助。在《天下贰》中，只要是能攻击的怪物，就一定有其相应的任务可做。由此就可以看出，天下贰的任务系统之庞杂。





新老两版登录界面对比（上图为新版）

怪物系统方面，《天下贰》中的怪物按星级分，分一星、二星、三星、四星，还有Boss级怪物，难度依次递增。三星以上的怪有几率掉精英装备。《天下贰》中的怪物实力都非常强，玩家单打和自己同级别三星怪就非常吃力，但是由于比自己高两级的怪有100%经验奖励，所以建议玩家最好组队去打怪升级，而且很多任务需要杀的怪都是Boss级怪物，不组队就比较难完成了。所以这又是一个讲究团队合作的游戏。

当是时国内游戏媒体几乎都对老《天下贰》报以赞赏，这一切似乎都在表明如果2007年公测的时候网易宣传到位，更新及时，老《天下贰》一定会成为中国游戏界的骄傲。

没有成为明星的明星

俗话说：人生不如意，十有八九。一些意料之外的困难，终让网易给《天下贰》判了死刑。网易收拾起老《天下贰》，回炉重铸。

传闻网易曾许诺老《天下贰》总策划老高，购买最好的游戏引擎来做《天下贰》，但是网易公司在美国上市之后，资金严重缩水，许诺的引擎最终没有买回来，所以当老《天下贰》做到一定程度，发现现有的游戏引擎根本拖不动，很多新东西也根本加不进去，这亦是后期游戏一直没有更新的原因。游戏的硬件要求稍高也提高了《天下贰》的门槛，让很多人却步于此，当时如果有更好的制作引擎就会大幅优化系统需求，更可以缓解西陵城等严重Lag区域的延迟。

历时3年，耗资千万所锻造出的作品体现出悠远宁谧的山水风骨，这种武侠融合写意的特殊意境在所有的网络游戏中堪称翘楚。然而，当开发人员满心期待那一个个飘红的数字时，一次次下跌的在线人数无异于当头棒喝，好似怀里抱着冰。我们的心在滴血！——一位研发组策划成员如是说。

老《天下贰》其实也是策划们的一个梦想，参考了西方奇幻游戏的世界观，强调探索性和挑战性，并融合中国风的设定令游戏的上手难度陡增。难于上手也是除了硬件要求外最为新手玩家诟病的，当初公测的时候推出的是半成品，新手任务也不尽完善，上手难度相对大一些，很多玩家在一开始遇挫，留下的印象不佳，收费的时候当然不会再回来，毕竟先入为主第一印象很重要。此外，国内还有一部分玩家只玩免费游戏，一听说点卡收费马上掉头，不肯花一毛钱在游戏上；只要是免费游戏，不管多烂也要试试看，这类玩家也不在少数。

近几年说起MMORPG，有座WoW大山太强大，根深蒂固深入人心，一提起它，人们很容易把它跟经典、标准联系





新老两版西陵对比（上图为新版）

在一起，《天下贰》缺少宣传——这很容易求证，到网吧一问就知道。后来正式推出时和《魔兽世界》同样是点卡收费，相形之下大众的选择还是去玩《魔兽世界》，没有人愿意掏钱去试验一部游戏好不好，还是相信老牌子。

综上看来，后来新《天下贰》采用免费模式也是未必无因，毕竟这款游戏已经投入颇大，单只叫好不叫座，公司没了进账，也是失败之作。无源之水，无本之木，不能长久，最好的也许不一定最合适。网易已不能再等，放弃了老《天下贰》，最终选择了新《天下贰》的策划。

于是一个可以成为国产游戏里程碑的游戏消失了。

新《天下贰》中规中矩

事实上由于是半成品，老《天下贰》在30级左右，主线任务就暂时停止了，再要继续升级基本上只能刷怪，而且怪物品种也不多，有人在说从10级开始就是刷不同名字的草精，虽是戏谑之言，也不无道理，这正是一个半成品游戏的缺点所在。另外一方面就是装备外形比较单一，从20级到60级几乎看不出什么变化。当时听说网易宣布回炉重做时，大家还一直非常兴奋和期待，很是希望新《天下贰》能从这方面入手改进，修葺系统，去除Bug，会让更多的玩家知道《天下贰》是中国最棒的游戏。事与愿违，新《天下贰》展现在大家面前的时候，玩家们发现开发组把登录界面、画面风格、界面、昼夜系统、技能名称统统当作老《天下贰》拒人千里之外的原因，一律修掉。

回炉重铸，对于一款游戏来说不啻壮士断腕，这种魄力和胆识在国内也是首屈一指。新《天下贰》中画面精细程度得到了提高，贴图上精细的花纹清晰可见，而远山含黛的水墨风悄然退去，让步给丰富的时尚元素。玩家选择角色时可以直接选门派，省去了老版本中长长一段入门任务和相对于新手来说遥远的路程，强调上手容易，方便而简约。几个大城市比老版流畅了许多，必然也小了许多，偌大的西陵城就剩了一点地方，八大门派加起来也不够之前随便一个门派的一方庭院。昼夜系统也被取消，据称原因是夜晚太黑……更为轻松休闲的游戏风格开始展现在我们面前。

新的策划团队很年轻，新人新气象，登录新《天下贰》的时候，有两个细节改动很有意思。老《天下贰》登录时的背景音乐是传统喧天的锣鼓唢呐，金戈铁马，一转而侠骨柔情，荡气回肠，回炉后变成了雄宏壮阔的管弦乐。另外，之前老《天下贰》服务器名都是引用宋词的词牌名，如西江月、蝶恋花、满江红、忆江南，颇得风雅旨趣。现在已经全改，当日广东区的少年游服务器今日唤作白云山……猛然领悟，一如“火兮离精”这等技能名的修改，一如老《天下贰》中那些复古文字的消失，这也是新老策划交替的结果吧。

没有对错，唯有感怀

听得懂“笑傲江湖”的人，都是心中尚有理想，相信这世上存在远离江湖无忧无虑的乌托邦的人。也正是这些人，最后都惨淡收场，就算能真的远离了这江湖，便能忘了这颗心，这腔血么？

离开网易，老高在自己的博客上这样写道：

有一个故事，讲述的是一个流落小村的奇异少年，寻找世间“道”的旅程，他曾经以为力量是道，可是千年的妖魔告诉他，那不是；他曾经以为计略是道，可是皇帝的鬼谋之臣告诉他，那也不是；他曾经以为权力是道，可是年轻的亲王告诉他，那更不是。后来，他追循着起义流民军的脚步而去，他要去问问那个年轻的，贵为九五之尊，却能让一群农民军拥立起兵的小皇帝，什么是真正的道。

他有没有找到，我不知道，因为后面的故事还没有讲就结束了，但我知道，这段旅程深深印在我心里。

原来这才是大荒世界本初的模样。需要玩家去探索，去探索才发现它的好。那些恩怨情仇、剑光游走之中洋溢着中国古典美学精神的神韵，浪漫主义的侠义精神让无数玩家拥有了刻骨铭心的青春岁月。

可惜有些玩家是浮躁的，习惯了快餐式的打怪升级换装备，还没有机会领略到大荒的魅力，就退出了游戏。与其说，他们抛弃了老《天下贰》，不如说是游戏抛弃了他们。为老《天下贰》一叹，为我们浮嚣的玩家一叹。

新《天下贰》纷纷扰扰已经运营近半年，似乎运营情况也不乐观，并没能扭转乾坤，尽收本利。正巧笔者前几天在天下贰官网上看到一则帖子有些意思，是这么说的：刚才在网吧玩《天下贰》，被人赶走啦，因为那几排机器被《征途》推广员包了，只能玩《征途》。





新老两版游戏画面对比（上图为新版）

结语

其实使用何种收费模式运营并不是判定一个游戏好坏的标准，我们不应该因噎废食。比古清十郎对绯村说：剑是凶器。楚留香对中原一点红却说：剑本身并没有错，错的只是那只握剑的手。

错了么？没错么？

▶深度关注

网络游戏山寨化随谈

“山寨”这个词源自粤语，最早出现在手机领域，形容那些仿冒名牌的产品。没想到随着各个领域的仿冒品层出不穷，“山寨”两字算是彻底发扬光大，什么山寨明星、山寨电视剧、山寨诺贝尔、山寨搜索引擎等，简直是“无人不山寨”。网络游戏当然也没有逃脱魔爪，“山寨化”趋势愈演愈烈，不少游戏真是让人哭笑不得。

■上海 家后

“山寨”手机是个投机取巧的东西，虽然它“山寨”，但是能赚钱。可这“山寨”网游模仿是模仿了，但碍于网游的特殊性，非但少有人问津，更是砸了自家招牌。

《传奇》的传奇

《传奇》是款经典的2D网游，乃盛大公司发家之作。游戏最大的好处就是上手简单，PK痛快，尤其是沙巴克的攻城战，相信经历过的玩家都无法忘怀。既然是经典的作品，自然就会有后来人进行模仿。《征途》的画面、操作像极了《传奇》，尤其是画面整体风格。



《传奇》的子孙成群正是山寨化的表现之一

不过《征途》却没有一味走模仿路线，在游戏中推出了运镖系统，且将PK系统推向极致，更是大胆变革了收费模式。其他方面不谈，从游戏厂商运营赢利的角度来说，《征途》是无比成功的。《征途》之后2D游戏重新燃起了希望，《魔域》就是个例子，加强了2D画面中的光影效果，将画面质量又作了进一步提高，职业技能也作了增加。



事实证明，《征途》的成功是很难复制的

可是毫无特点的游戏很快就淡出了玩家的视线，遗憾的是竟然还有模仿《魔域》的游戏。《投名状》与《魔域》为同一引擎开发，对比下游戏界面，便可知是一奶同胞，让笔者想起了当年流行的数十种版本的同一个游戏《侠义道》。其实如果不是很严格地算起来，《巨人》也算是这类上手简单、提倡PK的2D游戏，游戏以丰富的边界战、全自动多种类挂机、军衔系统、发工资模式等一系列常见特点与噱头，同样获得了成功。当然，作为前辈的《传奇》已经成为一个划时代的里程碑，加上那个特殊时代已经远去，后者想要超越《传奇》的可能性几乎为零。

类《劲舞团》

《劲舞团》是一款非常成功的休闲音乐打击类游戏，清新、简单、时尚的游戏风格加上流行音乐的烘托，造就了游戏的巨大成功。作为增值收费模式的始作俑者，《劲舞团》当然也成了模仿的对象，例如《舞街区》《热舞派对》《QQ炫舞》等，从画面上来说这后三位模仿者的画面各有千秋，《舞街区》中的“大场面”可以提供多达几十个人一起跳舞，气势十分宏大，但是画面制作略显粗糙，可以明显看到马赛克。《热舞派对》《QQ炫舞》的画面制作则较为精细，尤其是《热舞派对》的人设采用了写实的手法，与《劲舞团》Q版六头身的人设有很大不同。另外游戏大厅中的互动系统也是游戏的亮点之一，玩家可以在大厅中走、跑、坐、站，甚至可以将自己心爱的另外一半揽入怀中甜蜜一吻，也是迎合了年轻玩家的族群心理。从游戏的外形上来看，除《舞街区》表现稍逊以外，其他两款都算优秀，尤其是《热舞派对》，等待大厅中的细节设置非常用心。，

这3款游戏与《劲舞团》游戏打击方法一致，游戏中的舞蹈模式也差不多，



热舞类游戏也许真的跳不出《劲舞团》阴影？

都有类似情侣、个人、组队战等一系列相同模式，但值得注意的是，《劲舞团》是一个音乐打击类的游戏，所有游戏的核心都在于节奏的掌握与爆P的快感，所以P点的控制是游戏最核心的关键技术。模仿者以华丽的画面吸引玩家前来，进入游戏后却发现这3款游戏非常容易爆P，随便都是十连爆。当然一开始是很痛快的，可是玩着玩着就觉得有些乏味，大家完全找不到游戏打击的节奏快感，更无法发挥出自己真正的实力。可见，这3款游戏没有学到《劲舞团》的核心特点，也就是P点控制。而且这一点也很难再去修改，因为大部分玩家已经适应了《劲舞团》的打击节奏感，有了一个先入为主的观念。从那些去尝试新游戏的玩家回答中可见一斑，他们通常的回答是：“不习惯，不如AU。

游不完的西游记

网易公司的《梦幻西游》是网游模

仿的另类境界。首先，《梦幻西游》部分借鉴了网易公司自己的《大话西游》，当然游戏的风格略有不同，《梦幻西游》较写实的《大话西游》卡通化一些。在当时的回合制游戏中，《梦幻西游》凭借丰富多样的游戏内容成为玩家簇拥的对象，于是就如同捅了猴子窝一样，涌现出《快乐西游》《西游Q记》《问道》《水浒Q传》《梦想世界》《如来神掌》等叫西游或者不叫西游的一批回合制游戏。

《梦幻西游》从《大话西游》中吸取了经验教训，例如将修炼系统中的技能熟练度练习直接改为用游戏币与经验值购买，增加了跑环的奖励等一系列措施，《梦幻西游》目前越来越完善，也浇注了此类游戏的模板。

刚开始的《水浒Q传》《快乐西游》《问道》等虽然不及《梦幻西游》，不过最起码表现得中规中矩，但最近的《生肖传说》笔者就感觉就有点像抢钱了。测试过后，笔者被扒个精光，空剩一个光屁股号。

接着游戏商城开始到处兜售摧残游戏市场的离谱道具，这些都无法让笔者再继续下去。此前还有一个游戏，游戏米果的《如来神掌》则更加离谱，游戏制作是“相当”粗糙，画面上的马赛克让笔者感觉回到VOODOO卡诞生之前的年代。游戏中地图划分得也莫名其妙，低级玩家可以轻松在大半个游戏地图内游走，被高级怪物虐杀，职业系统也不是很平衡。记得游



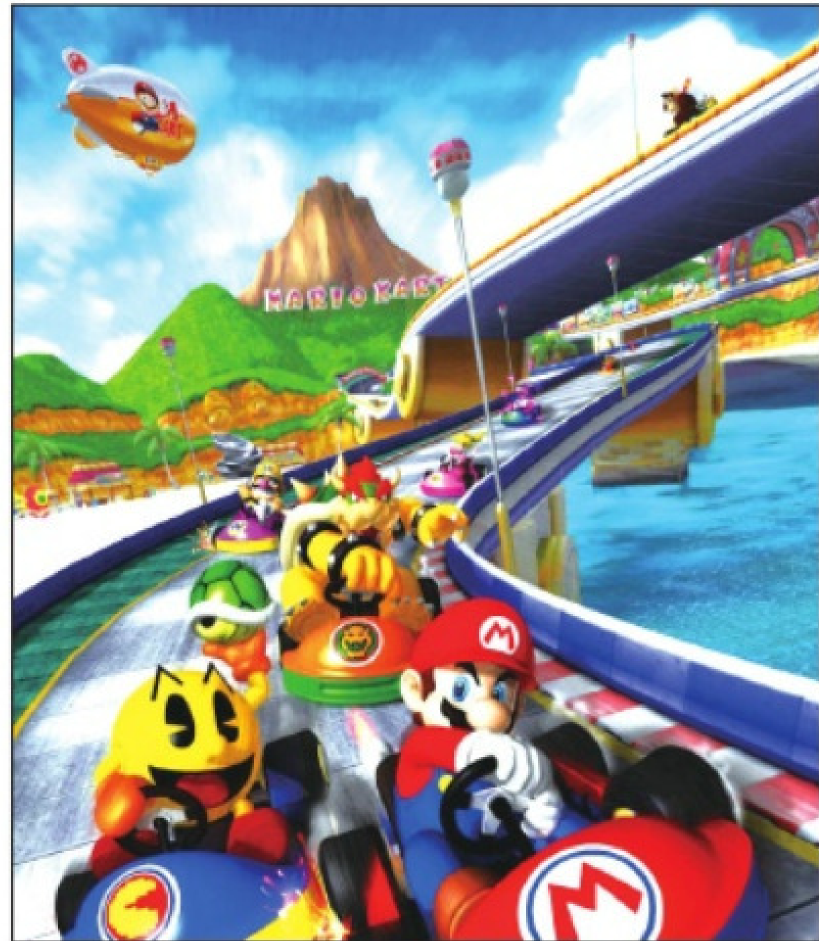
回合制游戏自“大话”始，却不知道自谁终

戏刚开测的时候，各层面宣传铺天盖地，声势极其夸张，结果没过多久便全区全服停运，轰轰烈烈地宣布游戏彻底死亡，让大家见识到了什么叫“网游速死”。

型号不一的卡丁车

《马里奥赛车》是一款非常可爱的单机Q版卡通赛车游戏，当它移植到网游上的时候，名字叫《跑跑卡丁车》。这是一款强调漂移快感、丰富多样的立体赛道、新鲜刺激的竞争道具战的竞速游戏。游戏通过绚丽的色彩、简单的操作成为全年龄游戏，从笔者的7岁小侄子都会玩就可以看出这个游戏的生命力了。同样，这款游戏也不能免于被模仿的命运，《疯狂卡丁车》《QQ飞车》就是很好的例子。其中《疯狂卡丁车》的场景风格、人设风格几乎与《马利奥赛车》一模一样，除去赛道的细节不同、车辆的操作感有所区别外，基本没有太大差异。《QQ飞车》的游戏画面较之前面两款逊色一些。

其他诸如车辆更新、道具增加、模式增加等环节上，《跑跑卡丁车》一直领先于后面两个对手。其实《跑跑卡丁车》也是有一个先入为主的影响，操作感良好的赛车漂移，使得游戏人气居高不下，奠定了《跑跑卡丁车》在同类游戏中的领先位置。


Wii上的《马里奥赛车》便是“跑跑”的前身

《魔兽世界》东方化

《战火——红色警戒》是一款纯粹的“标题党”游戏，游戏名为红色警戒，又称拥有魔兽RPG风格。说实话，就是因为如此宣传，笔者才进入游戏的。结果呢，其实就是一款普通的2D角色扮演游戏，游戏内容乏善可陈，上手也不是很简单。

游戏未出之时，颇有些趣味的广告、丁贝莉加盟等噱头，但等玩家进入游戏时，幻想也都随之灰飞烟灭。说句实话，这款游戏真应该是排在本文第一段中，即便如此，此游戏也无法与第一段中提及的游戏相提并论，因为笔者实在想不出这个游戏的优点，哪怕只有一个。

其实不能说什么游戏去模仿《魔兽世界》，应该说《魔兽世界》给它之后的网游带来了什么影响。例如时下很多角色扮演网游的任务系统基本都采用感叹号和问号的开启、完成形式；例如多半角色扮演游戏都采用副本系统；还有一些游戏学习《魔兽世界》的拍卖行交易系统及经验加成时间的设定等，很多游戏受到《魔兽世界》各种各样的影响。


虽然并不完善，但《寻仙》确实有所突破

完全模仿始终不是最高级的表演方式，在众多以各式各样形式模仿《魔兽世界》的游戏中，笔者以为《寻仙》是食髓知味的模仿者。《寻仙》吸收了《魔兽世界》很多优点，并且融合了不少东方文化要素。首先从游戏片头颇有诚意的CG中，笔者感受到久违的国产动画片的感觉，让笔者想起了《天书奇谭》《崂山道士》等上海电影制片厂出的优秀动画片，相比血精灵、牛头人，穿着大红肚兜的仙童、凤冠霞帔的新娘等人物自然是要亲切一些的。进入游戏后游戏的设置、任务等一看就是借鉴《魔兽世界》的，但是并不是一味模仿，而是将自身的想法与之良好地结合起来，最能体现这一方面的就是游戏中玩家使用的法宝：仙葫芦、八卦镜、招魂铃铛、翻天印等，这些都是我们东方文化中仙界的宝物，将人物动作与这些宝贝有机结合后，相信比重剑、长弓、巨锤这些西方“名称”更加吸引中国玩家。所以笔者以为《寻仙》虽然同样是拿来主义，但更融合了许多华夏文化，是款有创新、有结合的游戏。

结语

其实还有诸如《苍天》复制《真三国无双Online》、《鬼吹灯》不换引擎地复制DnF、《穿越火线》高仿CS等，都能归入“山寨化”范畴。笔者估计大概接下来的一段时间内，这样的情况还会一直存在。其实模仿也未必就是绝对的坏事，只是模仿的同时也需要像《寻仙》这样稍微变通一下，并且把中国玩家喜欢的口味加入进去，才不至于彻底“山寨化”。P

▶深度关注

网游精神之插管时代

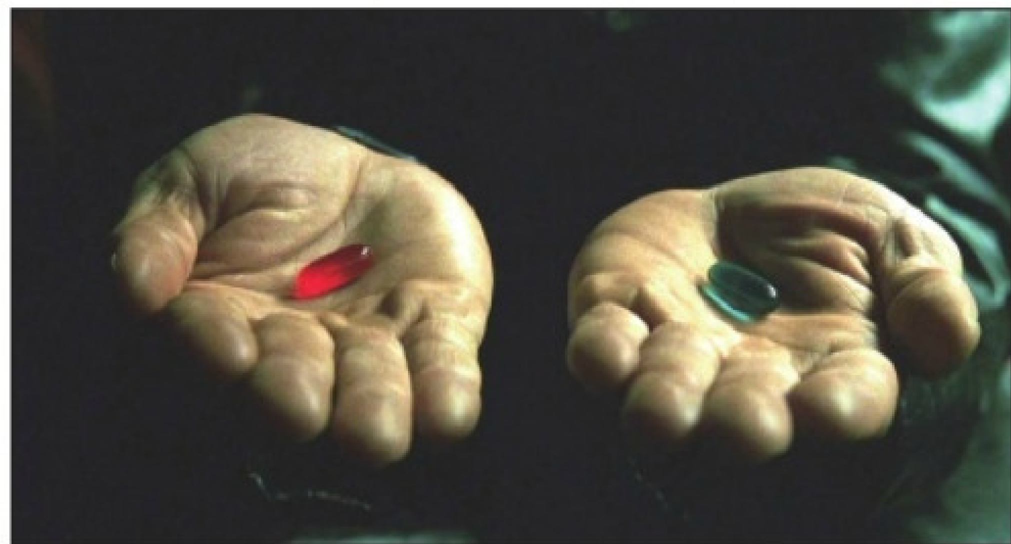
是不是从早晨就盼望着下课下班的铃声，只想尽快输入账号密码看到登录界面？是不是面对自己的游戏角色比面对镜中的自己更加熟悉？是不是感觉那从未谋面的队友比同一间租屋里的室友更加亲切？是不是Raid前的准备比每天下午3点钟的客户见面会更加体现了你的才华？没有什么不好意思的，这不是所谓"玩物丧志"，而正是所有科学领域发展的源动力：兴趣。

■天津 楚十弦

如果以后真的有这样一个游戏世界，可以给予比现实更真实的感官感受，可以将真实模拟得超越现实。那么你会不会在现实和游戏中作一次选择？会不会拾起《骇客帝国》里红色的药丸？会不会安然享受这"脑后插管"的梦幻时代？

这不是科幻

对于所有喜欢网络游戏的玩家来说，最吸引大家的就是"角色转换"带来的崭新体验。你可以在《魔兽世界》里手持巨斧砍向狗头人的头颅，也可以在《天下2》里低吟咒语炼化草精树怪，可以在《劲舞团》里尽秀曼妙舞姿，也可以在《跑跑卡丁车》里甩开膀子猛踩油门。这些美好体验正是网络游戏最迷人之处，当然我们不是要去逃避现实，只是谁人不想多经历些新奇的美好时光呢？

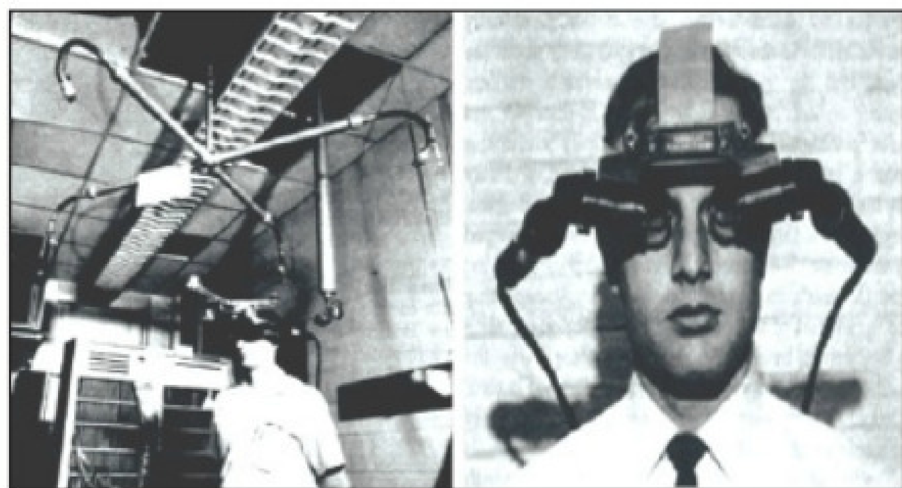


一红一蓝，一真一幻

不过令人沮丧的是，将这些虚拟角色相连与你的仅仅是硬邦邦的鼠标键盘，以及接收信息的显示器。当你不得不离开电脑，投入到现实生活时，抬头四顾，依然是凌乱的寝室或者嘈杂的网吧。

一下子，"百花谷"的沁人香气变成了烟气缭绕，"红颜知己"的轻声软语变成了网吧老板的公鸡嗓，"神兵利器"的森然剑气不过是从门缝吹进的刺骨冷风，价值连城的奇珍异宝也变成了几张皱巴巴的纸币。于是我们畅想，会不会有一天，就如同Matrix里一样，脑后插管，身临其境般进入到某个神奇世界呢？事实上，不光你我有此憧憬，早在40多年前就已经有科学家投身于此了。

1965年，美国犹他州立大学电脑图学之父Ivan Sutherland教授，提出所谓"终极显示"（Ultimate Display），在当时许多模型都是以实物方式（比如军用沙盘）来显示的年代，他却提出希望通过电脑图形界面，让人们可以看到虚拟中的世界。在当时的一般人看来，这根本是难以想象和无法实现的。然而在不久之后的1968年，他就设计出第一个头戴显示器（Head Mounted Display，HMD）。使用者只要戴上头盔，就可以由内附的屏幕见到一个虚拟的世界，更加神奇的是，视野和景像居然可以随着头盔的转动而变化。可惜的是由于头盔太重，而且人机界面仅限于视觉，实用效果并不显著。但是一扇大门从此敞开了。



van Sutherland教授设计的第一个头戴显示器

时至今日，虚拟技术已经不再是空中楼阁，越来越多的科研机构斥巨资对此研发，昔日的"概念"产品一个个得以实现，且多应用于电子娱乐领域，距离"脑后插管"时代完全没有想象的那么遥远。



Project Epoc所需头盔，外表看起来非常纤细



Emotiv工作人员正在演示通过大脑直接控制虚拟物件

比如在2007年Emotiv公司展示了他们的Project Epoc系统，这是世界上第一套用大脑来控制游戏的系统。Epoc的主要部件类似于自行车头盔，其上安装着多个传感器，可以感应人体的脑电波，通过无线技术传回电脑，计算出你正在思考的动作来。不过仍然需要实际作出动作让电脑作出相同的感应，但正如游戏机Wii带来的游戏革命一样，Epoc绝对是里程碑式的产品。

目前应用此系统已经开发出三款游戏，分别叫做Expressiv、Cognitiv和

Affectiv。Expressiv可以感应你的表情，让屏幕上的人物作出同样脸部动作，Affectiv则可以侦测你的情绪和感觉，而在Cognitiv演示中，用户可以通过大脑控制屏幕上虚拟物件的运动，做出前后左右移动和旋转的动作。

试想一下，尽管还不能真正的虚拟实境，但通过大脑就可控制你的游戏人物这种事情，真是比键盘上的“WASD”好玩得多。

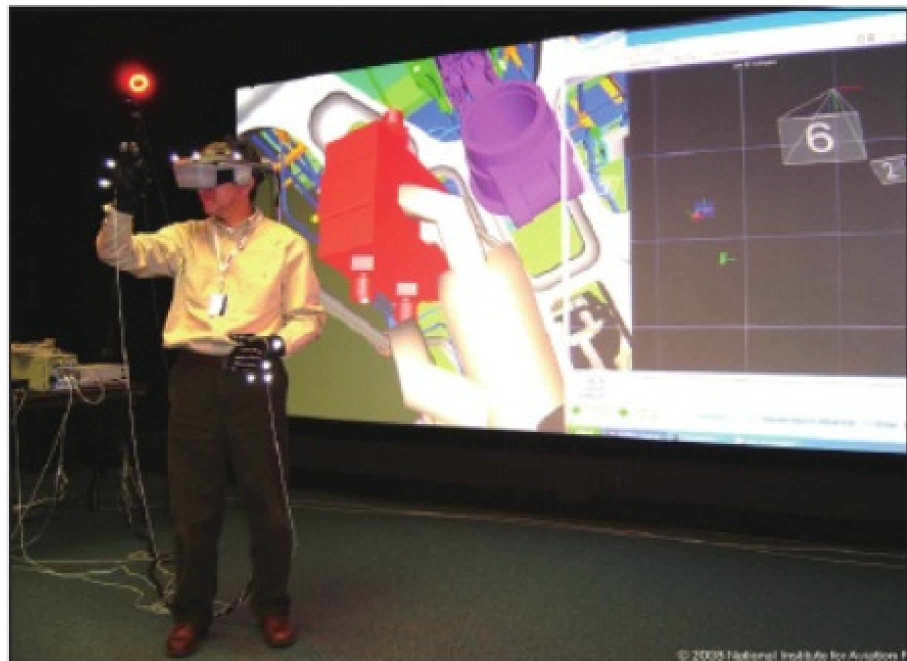
虚拟现实的网

如同前面所讲，我们所钟爱的网络游戏，某种程度上来说，正是对现实的一种虚拟。的确，当我们端坐在电脑前，双眼紧盯屏幕上的那些变化莫测的画面，而双手紧握着鼠标和键盘，操作角色进行各种动作时，这个过程还远远谈不上是虚拟现实。我们看到的仍然是一个平面的显示器画面，并没有真正置身于虚拟的环境之中。而在真正严格意义上的虚拟现实里，我们目之所见、耳之所闻，甚至鼻之所嗅，全都是计算机生成的三维场景，如同梦境里看到的只是梦里的情景一般。这需要用到某些特殊的显示设备，如头盔式液晶显示器，同时还要有强大的计算机以及图形系统来生成实时的3D画面，再伴以一些能够捕捉空间动作的传感器进行输入输出操作。

只是，虚拟现实，除了在物理上模拟出一个逼真的三维世界之外，在心理上营造出一个“小社会”也是必须的。大多数关于虚拟现实的定义里，生活在社会里的我们需要归属感、存在感、荣誉感。一个只有山川河流、鸟语花香而没有其他人存在的世界……好吧，我不排除做鲁宾逊也是一种正常的小爱好。

网游游戏的社会性将在这种虚拟现实里贯彻得更为彻底。

过去我们在网游里的交流主要依赖打字，为了加强自己的语气，还会加个哭脸、笑脸等文字表情，后来有的游戏内置了图画式表情，不过还是没有脱离文本的形式。接着出现了语音，一个个过去干瘪的队友有了声音之后立时变得饱满许多，生气、央求、兴奋、沮丧等情绪更直接更



通过相关设备，人们已经可以在虚拟环境中进行动作

准确地传递出来，更加有平时“娇楚动人”的女性角色突然发出大老爷们儿声音这种趣事。

可见，这是从“文字”到“声音”的转变，目的就是加强玩家交流的准确性、时效性，正是虚拟现实的特点之一。

那么到了“插管时代”将会如何？

高手对决，你看着他的肩，稍有颤动，出剑。什么系统提示啊、招式说明啊，统统不需要，你亲眼看着他，亲手拔出剑，一切数据都演变成真实的五官体验传达给你的大脑皮层，在那一刻，你不是控制着谁，而是“你就是谁”。坐在酒馆，要杯麦酒，一个大胡子矮人坐在你的对面，当你们谈论着矮人的英勇历史时，你会看到他眼角的笑意，颤动的胡子，没错，这时你知道对方非常高兴。不是通过“:)”，而是真正看到，与现实世界没有什么不同。

看过《骇客帝国》的人们，总是津津乐道地设想：自己每日里面对的生活，是否只是一段被编写好的代码？而或又会希望，Matrix能给予自己一段随心所欲的人生。在现实生活中，已经有太多的不如意，而在艾泽拉斯、在中土大唐、在太古洪荒，这些并不真实或是加以修改的世界里，那么多无分年纪、无分性别，来自于五湖四海，从事于三教九流的人们，浓缩成为几个特定的符号——战士、牧师、法师、盗贼、弓箭手……这里有你梦寐以求的目标，这里有与你共同作战的团队，有可以交托生死的朋友和刻骨铭心的敌人，也有出人意表的惊喜和咬牙切齿的愤怒。在这里，你可以升九天狂舞，凛冽的风中激荡；在这里，你可以入大洋潜泳，碧蓝的海中畅游；你可以与人并肩作战，不再孤独；你可以排众而出力挽狂澜，荣耀无比。这一切，似乎都比我们日复一日没有变化，而且又不受自己掌控的平凡生活更来得让人惬意。于是虚幻接替了现实，这里就是锡安，这里就是阿瓦隆。

备好你的行头吧！

畅想了许多，虽然美好，不过都是还摸不着的东西，既然“插管”还未成功，我们就先戴个帽子吧！前不久TN Games公司公布了一款力反馈头盔，通过准确的3D定位系统，在你玩比如CS、孤岛危机等等FPS游戏时，只要戴上这顶帽子，便能亲身经历子弹在耳边呼啸而过的刺激，当然还有被“爆头”时的震撼……



TN Games制作的全套游戏装备

之前这家公司还发布了一款“第三空间”背心，通过USB口连接电脑，你穿上它时，其内置的前后各4个共8个气囊，可以准确模拟出各种施加在你身上的物理效果，比如拳击、脚踢、中弹等，都会在游戏里发生的同时发生在你身上，目前更是支持《魔兽世界》等多款游戏。如果说这套装备有点“自虐”倾向，再看下面这款。



《少数派报告》中使用的G-speak已经成为现实

OCZ公司开发的脑电波游戏控制器“神经脉冲激励者”（NIA）也已经宣布开始投入量产，价格是99英镑。NIA利用一个头带来探测脑电波活动，并将其转换为游戏中的各种动作，通过驱动程序定义，可将某种脑电波信号定义为具体的键盘按键或鼠标动作。玩家使用它，不需要动一根指头，就可以在游戏中完成跑、跳、开火的动作。OCZ表示，由于不再需要手臂操作，NIA可以将反应速度提高60%。所以以后我们不光在游戏里穿盔戴甲，现实里得备上一份行头，“感同身受”“如臂使指”的体验肯定是比“脑内补完”有趣得多。

▶深度关注

“韩流”归来，能敌否？

对于中国网络游戏产业来说，“中韩之争”是个久唱不衰的话题。对于亲手缔造了中国网络游戏市场的韩国游戏来说，从当年的叱咤风云、一呼百应，到如过街老鼠一般人人喊打，再到目前的悄然逆袭，其中滋味只有当事人才能够细细品味。如果以后有人大书“中国网游史”，这段时期肯定要多费笔墨，而作为历史“见证人”，我们正亲身经历着这一切。

■北京 Laser

在过去的几年里，中韩游戏之争似乎早已无任何悬念，能够取得良好市场反应，在线人数超过30万的，几乎全部是中国本土的自主开发游戏。韩国网游只能苦守着休闲网游这一阵地，才能让自己在中国市场的一丝命脉不绝于缕。

“韩流”的退去自然让过去受够了窝囊气的中国本土游戏大展欢颜、扬眉吐气，然而时至今日，一系列韩国游戏的悄然成功，让我们不得不正视这一场“韩国游戏”的逆袭了。

出乎意料的《王者世界》

2008年11月25日，在北美的一些网络游戏排行榜上，万众期待的《魔兽世界》最新资料片《巫妖王之怒》出乎所有人意料地没有登上榜首位置。处在本周北美玩家评分榜和北美玩家期待榜上冠军位置的，居然是刚刚在北美市场推出的一款韩国游戏——《王者世界》。



双料冠军到底有多少料？

这实在让玩家和业内媒体大跌眼镜。虽然这个排行榜对国内网络游戏市场的指导性很有限，但是从中也能看出一些端倪。抛开其他因素且先不说，就说暴雪酝酿许久，自信对全球市场完全具有统治力的“巫妖王之怒”居然会败给一款韩国游戏，从中也就能看出韩国网络游戏已然走出前几年的泥沼，开始有复苏的苗头了。

想当年在中国网络游戏市场刚刚具有雏形的时候，完全是韩国游戏叱诧天下。《传奇》的成功模式，给所有网络游戏运营商浇筑了一个模板，时至今日，大多数网络游戏运营商依然在遵循着这个模式。在《仙境传说》《天堂》争霸天下的年代，韩国游戏对中国市场的“横扫”达到顶峰，然而随着一批以《大话西游》为代表的优秀国产网络游戏的迅速崛起，“韩流”在中国市场开始迅速消退。从2003年开始，中国人数最多的网络游戏已经不再是韩国的《传奇》，而是网易的《大话西游Ⅱ》。之后一系列的所谓韩国大作的失败，更是敲实了韩国游戏在中国市场的失败。

《奇迹》《仙境传说》《天堂Ⅱ》等顶级大作红不过一年，《希望》《洛奇》以及更早的《A3》等号称韩国一流作品，甚至红不到公测结束就人去楼空。这与韩国游戏同质化越来越严重、游戏性缺失有关，也与中韩双方的合作方式有关。不管怎么样，到了2007年底，韩国游戏在中国游戏市场的“持续走低”已然触底，韩国著名的《朝鲜日报》发出了“2007年中国网络游戏市场的规模增长到100亿元人民币，但一度席卷中国市场的韩国网络游戏的市场占有率最近却跌至10%”的哀鸣。

是桥头堡还是阵地战

尽管大片领土丧失，但韩国网游的最后一块阵地依然十分坚挺，那就是以《劲舞团》《跑跑卡丁车》为代表的休闲网络游戏市场。在这个技术含量不高，潜在商机巨大的市场内，已然自诩为“世界一流水准”的一系列本土游戏开发商居然连一根针都插不进去，实在是让人觉得不可思议。今时今刻，音乐类休闲网游依然是《劲舞团》的天下，竞速类也没有人能抵挡《跑跑卡丁车》的风潮，体育类的《街头篮球》正在看着竞争对手的倒下……诚然，这些韩国休闲网游都是一些模仿之作，就像《劲舞团》之如DDR，《跑跑卡丁车》之如《马利奥赛车》，但是中国游戏开发商一边对这块硕大的蛋糕流口水，一边却没有行之有效的插足妙计，反而让韩国游戏在2008年又有了一个新的突破。



提到休闲网游就不得不提的《跑跑卡丁车》



越多负面消息越证明《劲舞团》的火爆

比如《穿越火线》和《地下城与勇士》，都是在今年大获成功的游戏。尤其后者，甚至已经喊出“百万在线”的豪迈口号。虽然QQ的成功模式无法复制——毕竟两亿多的活跃用户并不是每家才有的资源，但是这两款“模仿之作”（《穿越火线》对CS，《地下城与勇士》对Capcom的横版过关）以近乎一样的模式抢占了如此之大的一块市场份额，也足以让各大游戏开发商的老板拍着脑门痛呼“当初我怎么没想到”了。如此看来，休闲游戏这一块，不但成为国内厂商难以攻陷的阵地，更成为“韩流”逆袭的桥头堡。遗憾的是，随着《地下城与勇士》的成功，一系列国产跟风之作逐个列上日程，似乎已经忘记了当年惨败的教训。模仿有几率成功，那么模仿模仿的，这几率应该更小才对。



横板过关网游市场自此而开

国产游戏进步减缓

在经历了风光无限的几年之后，国产游戏似乎来到了徘徊与迷茫的十字路口，究竟如何才能保证可持续性发展，而避免再次“落后挨打”的尴尬局面？坦诚讲，现在WoW Like多如牛毛，“换汤不换药”也屡见不鲜。在固守自己阵营的同时，国产游戏开发商也许需要更多创新与突破的勇气和实践。

就拿曾经的国人骄傲网易来说，虽然现在在线人数依旧保持在最高，但是大张旗鼓推出的《新天下贰》还是没有跳出《魔兽世界》的光环，刚刚出炉的《大话西游外传》相比《大话西游3》差异也并不明显。单纯从技术和创意层面上看，国产游戏是大踏步地跃进。



网易的招牌主题依然坚挺

反观韩国游戏，在经历了触底反弹的悲惨之后，痛定思痛，准确分析了国内玩家群体的交替变化，既然“老一代”玩家口味已定，便果断瞄准“新一代”玩家，开始从技术和创意入手，时尚、简单、有趣的休闲游戏如飓风般横扫网游市场，成功开拓出一片崭新、肥沃的土地。这和当年《传奇》洒下网游之种何其相似？毫无意外的捷报频传，悄然回归至强劲竞争者的行列之中。

九城与盛大的选择

这一次《王者世界》能够双双占据北美两大排行榜榜首，只是“韩流”逆袭的一个简单缩影，再联想到不久之前盛大代理的《永恒之塔》封测活动在国内引发的疯狂抢号，韩式游戏的复苏之势便更是明显了。



韩游开山之作的影响波及至今

自主开发的网络游戏在过去几年中都是中国网游的中流砥柱，能够在韩国欧美游戏的高压下取得这样的全面胜利实属不易。但市场总在变化，在商机的发现和把握上，韩国游戏确实技高一筹。

提到中国网络游戏市场的中韩之争，就不能不提到九城和盛大。作为国内两家实力最强的网络游戏运营商，第九城市和盛大同时选择代理了一款韩国游戏来作为自己在2009年的重头大作，这就非常说明一些问题。在中国网络游戏市场形成之初，九城和盛大都是靠着韩国游戏捞到了市场内的第一桶金，尤其是盛大代理的《传奇》，时至今日对中国游戏市场的影响依然重大。随后盛大与九城选择了不同的发展道路：盛大开始注重自主研发，多款游戏齐头并进；而九城则坚持自己的代理运营路线，且不再偏重韩国游戏。《魔兽世界》的成功，更使得九城一举跻身为中国最具实力的游戏运营商之一。



NCsoft的重磅产品《永恒之塔》秉持了唯美画面传统

有趣的是，奥运结束之后，无论是走自己研发路线的盛大，还是积极拓展欧美市场的第九城市，不约而同地一起选择了韩国游戏作为自己在新财政年的主打产品，更是“韩流”再袭的最佳证明。究竟是什么原因让两家企业做出此种选择呢？我们不妨回头聚焦在游戏本身。


罗马竞技场是《王者世界》中PK赛的官方举办地

北美期待、评分榜双料冠军《王者世界》的开发商Ndoors在韩国虽称不上超一流大厂，但实力也不容小觑，制作人金泰坤在业内的影响力非常可观。今年上半年，《王者世界》在韩国本土受到一致好评，这与游戏自身的高品质有关，更与游戏中体现出来的尝试创新之勇气有关。从系统上来看，无论是佣兵的获得和养成，还是首创的“一拖八”9人战斗模式，都开创了回合制网游的先河。这种设计上的新意，正是《王者世界》能够吸引玩家关注的最大原因。而盛大代理的《永恒之塔》无疑是Ncsoft蛰伏许久之后对WoW的挑战，尽管游戏模式类似，但画面风格、人物造型等方面都充满了“韩国”味道，对现在流行的“Raid型网游”市场进行了细分。

▶深度关注

网络游戏线下交易进化论

网络游戏盛行至今，“线下交易”始终处于一个非常暧昧的地位。法律上的真空让网游公司对此只能严于律己，没有可能推己及人，就算自身利益严重受损，还是束手无策。对于商人来说，这却是片生财有道的新大陆，众多抱着“人前显贵、人后不受罪”想法的玩家滋养着这片土地，大家各取所需，其乐融融。先哲说“存在即合理”，“线下交易”尽管并不光彩，但却依然活着，且活得挺好。

■河北 小狐狸

回想起来，网络游戏线下交易其实早就存在于我们身边，只是当初我们并不在意，又或者曾经认为自己并不需要。不知不觉当我们需要的时候，惊觉它已经随处可以见了。现在许多玩家进入游戏世界以后都会购买游戏币，看到好的装备和宠物，甚至会选择人民币交易，淘宝、拍拍等交易方式变得非常普及。今天就让我们来回忆一下，线下交易究竟是如何演变的。

最初的交易

我的第一次线下交易是2002年，那个时候线下交易只局限于身边的人，甚至可以说从没有想过把游戏里的东西换成人民币。之前一直沉迷于《石器时代》，加上沉迷指数一路飚升而且居高不下，所以在游戏里也算是比较厉害的角色。身上装备有好多，宠物也积攒了不少，不论是散步休闲还是升级PK，可以说在游戏中是佼佼者，这样的情况下难免向身边的朋友炫耀一番。

2001年底转战《魔力宝贝》，《石器时代》的游戏账号也就停歇了，直到有一天一个曾经一起玩的朋友来到我身边，问我《石器时代》的账号卖不卖，我随口开了一个价钱。第二天朋友来网吧把钱塞给我，于是我很爽快地把游戏账号给了他，这就是第一次的线下交易。现在回想起来，当时只不过是随口开了一个价，那个号卖得连点卡钱都没有赚回来，更不要说一身极品宝宝和装备了，还有两只年兽在里面。最初的交易只是觉得不玩了，能换回多少钱都好，因为玩游戏的初衷并不是为了钱，所以根本不会计较回报。初期玩网络游戏的玩家很少出现卖号现象，许多都是不玩之后就把游戏账号送给自己的朋友，当时的玩家还没有买卖游戏账号的意识。只有一少部分手头富裕的玩家，看到身边有朋友不错的号又不玩了，便花钱购买过来。

□ 传说中的威威与传說中的殘星MB交易见证贴
□ 传说中的娃爸与逸风交易贴
□ 传说中的娃爸与传说中的龙龙交易见证贴
□ 传说中的娃爸与传说中的死人见证交易贴（见证人：虫子）
□ 传说中的威威与FJ鳥格MB换龍之沙见证贴
□ 与论坛ID:nanblooo交易见证
□ 传说中的娃爸与传说中的岚特RMB换MB见证贴

没有淘宝前的交易见证贴

线下交易的雏形

有过一次线下交易经历之后，再选择离开游戏的时候自然而然便会想到卖号。随着网络游戏的增加，除去游戏账号外，玩家们更开始在游戏里买卖点卡。玩家在游戏中计算自己的付出变得简单，先把游戏币和点卡的比率问清楚，再计算下自己号花了大概多少点卡，游戏中的家产总共有多少游戏币，然后推算出大概的人民币价格。接着就可以在自己所在的游戏论坛发帖，写清楚自己所卖的东西，留下自己的QQ号，然后自然有人会联系你。不过当时没有正规的交易网站，所以大家都希望找到同城的人当面交易。非常遗憾的是我第二次交易并没有成功，因为游戏里的账号在朋友借去玩时被盗了。虽然人物还在，但里面什么都没有了。这也是网络游戏中非常常见的事情，本来关系非常好的朋友，但是当知道你打算不玩的时候就会有所变化。许多人认为既然关系好，你既然不玩了，东西归他很正常，如果拿去卖就是不够意思。


进行交易时还是需要多加小心

当然此时期被骗号的人最多，因为大家都想卖号，但是没有网银等交易工具，而且交易方式很不健全，骗子往往以买号、看号为理由索要游戏账号，稍不留心就会被洗劫一空。

线下交易盛行

我的第三次线下交易并没有使用淘宝，因为当时线下交易已经可以选择许多方式。玩网络游戏都会上游戏论坛，在一些论坛经常可以看到交易区。一般官方论坛的交易区只允许游戏币交易，里面出售的也都是游戏中的原料、宠物等无法达到人民币交易水平的物品。但是在非官方论坛就不一样了，尤其是以服务器为聚集地的论坛，交易区经常分为普通交易、特殊交易两种，普通交易便是游戏币交易的物品，特殊交易区里全都是人民币交易，包括昂贵的宠物、装备，还有游戏账号。

这个时候还有一种线下交易开始盛行，就是游戏代练。在一些地方论坛经常可以看到一些代练的宣传帖，他们会在帖子里按不同速度给出不同价钱，这些交易往往都是在游戏的论坛里开代练帖，进入论坛的人都可以看到，然后代练者靠帖子的完成数量来累计信誉，每成功完成一份代练，代练者的名气就会随之增加。慢慢会有一些玩家因为代练者的名气而选择不开帖子，或者直接把

钱打给代练者。当然，也会有一些骗子出现，或者是代练者想收手不做，所以接了很多单工作后把大家的号洗空走人。

网络游戏代练可以说是目前很兴旺的生意，许多没有时间但又想自己级别高、装备


极品装备对玩家诱惑力相当大


稀有宠物在游戏中非常值钱

好的玩家都会找代练，代练的速度快价钱就高，速度慢价钱就低，但是代练期间玩家自己要保证账号密码不可外泄，否则发生意外代练不负任何责任。

随着网络游戏越来越现实化，游戏中的实力也越来越重要，所以有一定经济基础的玩家一旦发现自己级别低，都会不约而同地寻找代练。有的是去论坛挑选知名代练，有的则是找身边的练级速度快的朋友。也有少部分代练只在游戏中接任务，但这种代练必须要在游戏中有很高的威望，否则一个1级小号满世界喊着接代练生意，相信没有任何一个人会相信他。

游戏中有了代练自然也就有了中介，中介并没有代练那么复杂，一般在游戏中朋友比较多的玩家最先想到做中介。起初只是为了提高一下自己的名气，帮身边的朋友介绍生意，然后有少部分人可以从中获得一些好处，当名气大了朋友和路子广了，就开始在论坛贴出中介帖子。最先的中介都是不收费用的，两个玩家交易，第一个玩家把钱或者物品交给中介，然后第二个玩家把钱或物品给和自己交易的对象，然后收到货的玩家确认货物后转告中介交易完成，中介再把手中的货物交给另一个玩家。一般中介在游戏中的收费并不高，更多的人是用中介方式提高自己的名气，做中介的一般或多或少都是大商人。

成熟的网游线下交易

因为得知《魔力宝贝Ⅱ》的诞生，我放弃了《大话西游3》。当时玩《大话西游3》的时候砸进去不少人民币，所以不玩的时候把所有东西都整理了一下在淘宝上架，然后开始在游戏的世界频道开始天天喊话，出售自己比较值钱的家当，在西市摆一个小店铺，想卖游戏币的直接写上自己满意的价钱，不想卖游戏币的直接挂上99 999 999游戏币，摊位名称为：可以RMB交易。想购买的玩家自然会加好友，然后来讨价还价。至此，网游线下交易已经日趋成熟。


交易平台的忙碌是线下交易盛行的最佳证明

成熟的网络游戏线下交易分为很多种，淘宝交易、拍拍交易、5173交易、知名中介交易等，不过一般选择最多最安全的也就是淘宝等知名交易网站，因为在那里开店需要身份证的实名认证，可是许多玩家因为觉得这一步繁琐，选择了5173等交易网站，但5173的网站交易风险还是存在的，因为骗子经常会冒充客服来行骗，曾经有一位朋友便是因为被骗了几千块的虚拟财产然后离开了游戏。

结语

网游公司一再强令禁止线下交易，同时由于线下玩家交易造成的账号问题，网游公司一般也不会受理。但是要想彻底杜绝线下交易，以目前状况来看是完全不可能的，游戏已经不再是低年龄层和低消费能力群的专属，有更多年龄层、更多消费层的人正在不断地加入和参与到网络游戏 世界里来，导致线下交易及虚拟货币以惊人的速度增长和膨胀。正所谓上有政策下有对策，不论在这方面网游公司如何加压，玩家们依旧会我行我素，甚至有玩家屡次被骗都不死心。

既然如此，那么就请各位玩家增加自我保护意识，同时也珍惜自己和他人的虚拟物品财产，虚拟物品线下交易尽量采用正规的交易网站。其实不光国内，美国、韩国、日本等国家均有这种情况，比如目前名气最大的“第二人生”在线游戏，与 其说是因为游戏而交易，不如说是为了交易而游戏。

前不久有关部门出台了虚拟货币交易征税的措施，这一措施的关键不是收多少钱，怎么收，而是对虚拟财产的定性问题。按照一般的理解，既然我缴了税，那我便是合法的，是受到保护的。

不过实际情况则不是这样，目前“买卖虚拟货币”并不是合法的经济活动，所得收入也不是合法的经济收入，也就是说，你要缴税，但你依然违法……从监管部门来解决线下交易问题还是遥遥无期，所以大家会继续线下买卖，悄悄地……



韩服《R2》中折合约15万人民币出售的套装

▶在线事件

一个会长的自我修养

首先，成为一名公会管理者，那就意味着你走上了一条非常艰苦的道路。它不光要求你有着充裕的时间、旺盛的精力以及一颗足够强健的大心脏，还很有可能剥夺掉你原本的快乐，让单纯的游戏变成充满沉重压力的工作。但如果你已经不小心误上贼船，而且无法上岸，或是下定决心，不管困难重重，也要尝试一下。那么就请努力地放手来做吧！

■天津 左默

《魔兽世界》是时下最火爆的网游之一，其“社会性”特点非常明显，无论组队副本还是公会活动，都更看重玩家的沟通技巧和为人处世，作为公会会长，也就能感受到更多的酸甜苦辣。因此就以《魔兽世界》这款游戏为例，分享一下自己的心得体会。

公会的目标与方针

建立公会的目的之一，是为了方便组织活动。大多数公会都是都是在专业与休闲之间摇摆的，只是偏向的方向有所不同。那些纯粹的消遣类或者纯PvP类，以及已经站在顶峰的高端公会不在讨论范围内。作为一个管理者，你得明白公会的作用，考虑好自己偏重的方向和目标。作为公会的决策人，你的意志最终决定了公会到底能够走多远，到达什么地步。


定期的公会活动是维持公会活力的磐石

你还需要了解你的会员都是什么样的人，他们的需求是什么？一般来讲网络游戏玩家主要是两大部分。一类是正常工作的普通上班族，他们的时间一般不多。另一类是学生，待业者或是工作清闲的人，他们有着大把的时间。而那些成功人士，玩网游的并不多。作为人生的胜利者，网络游戏这种廉价的娱乐，通常不在他们的视野当中。

普通的玩家，有些是通过游戏来舒缓工作或者生活压力，有些是靠虚拟世界来圆梦，有些只是单纯来与亲友作伴，更多的则是用来消耗过盛的精力。

无论如何，他们都需要公会的活动来满足自己的要求。但是当活动的频率过高时，时间少的人，会抱怨因为游戏而侵占了自己的生活，而过低时，时间多的人则不会安于现状。专业的精英公会当然是完美的，不光可以保障效率，还能让你省下大把力气。但更多情况下，你手上并没有一把好牌。大多数公会的进度，往往都是靠高强度的活动时间慢慢堆积出来的。你需要根据公会成员的实际情况来制定计划，或者选择组建自己需要的团队，来完成自己的目标。同时要合理安排活动，过快或过慢的节奏往往都容易出现问题。但无论如何，Raid进度才是团队生存要素，没有足够活动，就无法维持足够凝聚力。

威信的建立和人际关系

团队的核心成员应该是与你志同道合的亲友组团，他们可以帮助你维持秩序。不管你是唱白脸还是红脸，也总得有人配合。无论怎样，你都需要有一批最坚定的支持分子，他们组成了一个公会最重要的基石。

你可以依靠人格魅力来领导团队，用友情来约束纪律；也可以用强硬的态度，进行铁腕管理。总之需要一套行之有效的规则，才能长时间维持团队活动的正常进行。但是这里没有绝对公平合理的制度，只要团队里大多数人可以接受，那么它就是最适合你们的。

你不一定是规则的制定者，但一定要是它的维护者和执行者。制度肯定不会一开始就十分完美，当有人提出反对意见的时候，可以通过协商来解决。但无论出现什么样的意见分歧，团结都是最重要的，尤其是整个管理层应该保持统一性。当然，一切制度都只是手段，适当的人情也要考虑，但要注意人情应该永远低于制度。

任何会员，都会有自己的小圈子、小团体，他们因为装备的分配、活动时的不同态度、性格冲突等等原因产生的种种问题都会集中起来，反映到你身上。每个人的追求是不同的，但都需要你来为他们争取更多利益，需要你站出来为他们主持公道。这些需求，一遍遍地重复，越来越频繁，而你偏偏又无法满足的时候，矛盾就产生了。

当矛盾产生时，就要想办法尽快解决，不能等着让它扩大。如果你视若无睹，这些矛盾将会越来越严重，破坏你的公会活动，影响会员的情绪，让更多的问题爆发出来，直到拖跨你的团队。

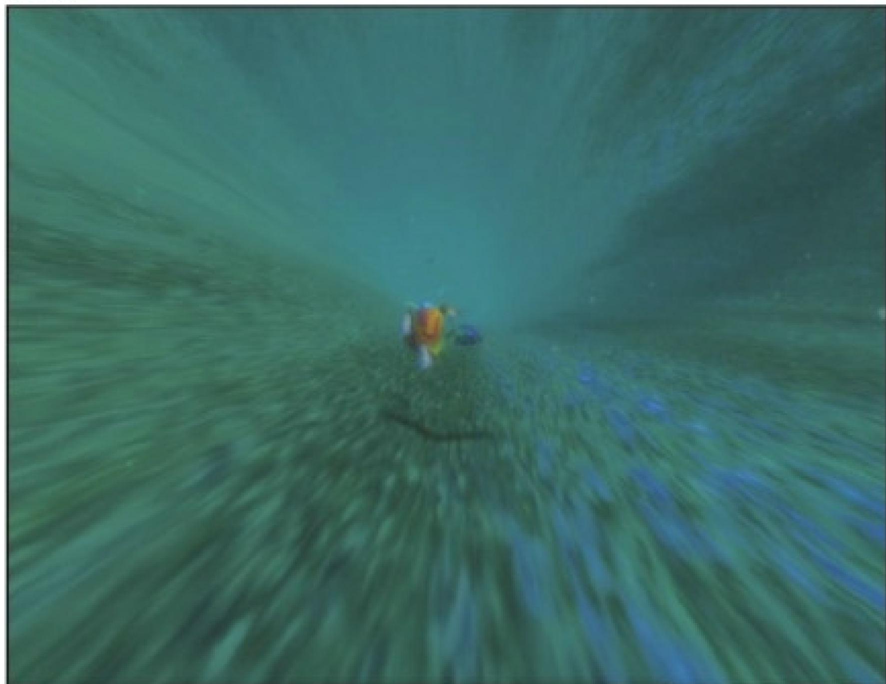
你需要有技巧地协调他们之间的关系，减少不必要的争吵，平衡各方面的利益，正常引导他们的情绪。从小团体中选择出合适的人选，给予他或明或暗的好处，让他成为你与这些小团体之间的纽带和缓冲，有时候是非常有效的行为，从而让公会在团结的状态中保持正常运转。

想要做到这些，你需要有足够的威望。树立威信最直接便捷的方法，就是以身作责。你的牺牲，你的努力，你的付出，都会被人看在眼里，信赖的关系就会慢慢建立起来。但这不代表你就要做个老好人，不和人吵架，不骂人，不看中装备，和会员们打成一片，成为一个知心大


集体照是制造回忆的绝佳手段

哥或大姐，这些最多只能帮你赢得尊重。

有些时候你得当机立断做出选择，黑下脸来，说一些得罪人的话，做一些得罪人的事。如果你自问做不到，那就要在核心会员里选择一位值得信赖的人来帮助你。



绝对不要让大家的心情滑入谷底



指挥得当，你便会得到一支无坚不摧的战斗队伍

有时你也不得不在某些地方上适当妥协，对普通会员要有一定的宽容。人与人是不一样的，不要用自己的标准强行要求别人。更何况你是这个公会的管理者，过度强硬的态度会给人留下“独裁”的印象。

这些工作都要一点一点去做，潜移默化地在会员心中建立你的形象。当你获得足够的信任，甚至佩服的时候，你的决定便能够得到大多数人的支持，就算持反对意见者，也会保留意见，不与你当面争执。这样你才能按照自己的思路来推行决策，并顺利执行。

很多人认为网络游戏本身就是一个微缩的社会，里面包含着现实中的真实与残酷以及人们的喜怒哀乐。但在网络这个虚拟世界，同时也缺少足够的道德约束，利益约束往往才是最为关键的。你不可能和所有会员成为朋友，更何况朋友之间也不能完全避免争执，但你需要关注团队里的每一个人。有的人活动认真，开荒积极，对于装备的渴望也不高，总是习惯于谦让。他勤勤恳恳，任劳任怨，获得了团队的认可，但不代表就没有需求。也许有一天，他就会因为付出和回报不成正比而产生落差心理，有意无意的抱怨，便可能给整个团队带来很大的压力。也有的人，技术优秀，操作出色，出勤稳定，一直担当重要的角色，为团队做出了极大贡献，同样得到了大家的认可。但是对于装备的索要又显得过于贪婪，认为自己在装备上的优先是理所当然。一旦某次分配上没有满足他的要求，就可能产生极大不满，甚至做出过激的行为。

过分的谦让和贪婪，是同样需要严重看待的问题。在团队活动中，个性是需要受到约束的，要阻止任何形式的个人主义。你要想办法杜绝这些情况，在它们产生之前就根除掉，不要留下隐患。有的人是你的朋友，或是你朋友的亲友。他们在活动时，可能经常犯下低级错误，因为朋友的关系，你会觉得很难处理。其实一碗水端平是不现实的，有些略微的倾向性是无伤大雅的，任何团队都有自己的短板，如果水平或意识欠缺，可以理解，只要愿意努力总能提高。但是态度不够端正，经常划水偷懒就不能容忍了。

但是，任何凌驾于团队的个人和小集体都是不被允许的，其他会员会对此腹诽，再渐渐开始持续地表达不满。要记住，你可以不在乎自己的利益，可是你决定了谁获得利益。当大多数人的利益无法满足或受到侵害时，就会影响到整个公会的稳定。

如果你的公会制度合理而严格，你可以参考相关规定，公平解决诸种问题。但如果环境相对宽松，缺少有效的明文条例，你也许就得不用一些小手段来达到目的了。切忌采取粗暴的强行压制，也许能够一时无恙，但最后肯定无法长久地维持局面。

人员的流动和保持活力

生命的基本存在法则在于和它周围的外部自然界不断新陈代谢，而当这种新陈代谢停止时，生命也就随之消失，公会也是如此，当长时间无法得到新鲜血液补充时，公会就将渐渐失去活力，慢慢死去。

不少公会曾经有过不错的战绩，但在经历新老交替后，进度原地踏步，甚至开始退步，进入阵痛期，一个处理不好，甚至可能让整个团队崩溃，这是任何一个团队都无法回避的情况。对于新会员的素质要求，一般也很难控制，但处理新人与老人之间的关系时，就需要管理者施些手段。新人要快速融入团队，除了自身的努力之外，需要你的正确引导和关照。比如新人因为抢了老人位置而受到排挤，是最常见的问题。你要安抚老人的情绪，同时鼓励合理的竞争，有时你还不得不在在感情和理智之间做出一个两难地选择。如何处理，关键要看你自己的态度。同时想办法挽留住老会员，也是一个重中之重。他们有些人是因为因为现实生活的羁绊而离开，有些人是本身对游戏产生了厌倦失去了追求，有些是因为对现在的进度不满。这些人中还有很多是可以争取留下来的。

一个好的领导者应当善于描绘美好未来，给会员们一个值得寄托的愿景。让他们保持信心和乐观的心态，认识到你所设置的目标，并产生认同感，一起共同努力。当公会活动一帆风顺时，很多问题都会被隐藏起来。但作为一个管理者要居安思危，随时保持警惕。长期的重复劳动很容易让人疲劳，从而产生抵触情绪。合理的休息，可以让他们得到放松，适当的PvP和娱乐活动，也许能让他们找回对团队的归属感。而进度一旦停滞不前，另一种危机也会随之而来。这时，你要想办法重新激起公会的士气，撑过难关。不要让团队被消磨掉锐气和失去进取心，不然人员流失是在所难免的。



会长之路虽然艰辛，但总会看到朝阳

最后，我认为成功的关键，还是在于坚持不懈，要有毅力有恒心。毕竟有所付出，才能有所回报。不过还请控制好分寸，过分投入很可能过早地消耗掉自己的热情，让你失去对游戏的兴趣。那么，祝你和你的公会一路好运。P

▶在线事件

“魔力II”的本地化之争

最新版本的《魔力宝贝II》与日服及前两次测试相比，在游戏内容上发生了“质”的转变，经济系统、采集系统、升级系统等关乎游戏命脉的重要部分均被拿来开刀，进行了一次“大换血”。优秀的本地化操作对作品来说无疑是锦上添花，甚至能扭转乾坤，但其中难度却也相当之大，除去对游戏本身的了解，更多是对玩家好恶的判断。

■北京 黑血天蝎

《魔力宝贝II》在封测时就与日服内容有很大程度的不同，最主要的体现就是部分游戏系统的“本地化”，例如宠物系统、经济系统。正是因为这些内容的修改，才使得玩家对收费模式的争论风暴逐渐散去，并将矛头转向修改内容的是与非上。

摧毁性的修改？

在游戏封测时就被推到舆论风口浪尖的是久游网自制的系统——“喂食系统”。喂食系统在现今的网络游戏中并非罕见，久游网独立研发的《宠物森林》中就存在这一系统。在《魔力宝贝II》日服原版的系统设置上，喂食系统是不存在的，也正因如此，所以才被玩家誉为“最具摧毁性的修改”。


3级吃了40多个烤肉得出的成长

根据日服的宠物系统设定，每种宠物都有它特定的成长函数表，根据这个函数表，该种宠物会有“成长好的宠物”和“成长烂的宠物”之分，而这一函数表也是由多位骨灰级玩家，在《魔力宝贝II》前作《魔力宝贝》中，历经多年数据收集研究出来的，并且在《魔力宝贝II》日服一年半的运营时间内得到“理论成立”的验证。

国服的“喂食系统”在封测时第一次亮相起便多被指摘，但并没有因为玩家的声讨而取消。该系统经过短暂测试之后，其功能已被玩家整理出了个大概，而官方至今并没有对其进行详细说明，与其孪生的收费道具也没有详尽阐述。

这套系统主要涉及了宠物的成长规律、宠物技能栏数量、宠物的血魔值与宠物的忠诚值。这四项若想改变，需要通过不同的道具才能实现，其中除了宠物的血魔值、宠物的忠诚值可以使用游戏货币购买以外，其他都需要花费久游网的休闲币进行购买，也就是所谓的“收费道具”，分别是烤肉与豪华饲料。烤肉的官方功效是：“可在宠物的成长最大值范围内随机重置上一级的成长值”；豪华饲料则为：“大幅度增加某一等级范围内的宠物满意度以及饱食度。”


吃了近200个烤肉的虎头蜂

根据玩家所搜集到的游戏内道具功效表明，豪华饲料由于涉及了满意度与饱食度，所以与饱食度相关的内容都有效，例如提高血魔值、提高忠诚度，只是提高满意度与游戏币购买的饲料不同。使用游戏币购买的饲料是不能提高满意度的，而若满意度达到一定值，宠物的技能栏则会随之增加。烤肉所影响内容只有成长值一项，在日服的函数表中，宠物的成长值一出生便规定好，根据初始的基本数值不同，其成长值亦不同。而烤肉的出现改变了这一局面，可以说无论好坏、极品垃圾的一只宠物，便可使用烤肉来修改成长值，成为一只极品成长的宠物，而不用再花高价从封印师手中购买1级极品基本数值的宠物。封印师的利润点是极品宠，捕获一只1级极品基本数值宠物相当麻烦，烤肉的出现便彻底摧毁了封印师的利润点和相关市场，如果追求1级极品基本数值，买“烤肉”就好了……


开服不到一个月就已经有人拥有这么多钱……

将注意力放到《魔力宝贝II》的收费上就能发现，也许久游网是担心根据日本制定的收费模式，很多道具在国服的销售前景堪舆，所以利用可拓展的资源增加利润点，“喂食系统”则是其中之一。

目前最大的问题是，久游网对道具功效这部分描述的少之又少，根本无法透彻了解该物品的真正用处以及使用范围。例如豪华饲料，虽然有几率能增加技能栏，但增加的上限是多少？是根据原有的“宠物等级”所划分的技能栏上限，还是只加一个，还是统一上限，还是无限增加？烤肉使用之后，修改了上一级成长，原有的成长值发生了什么样的转变？这些疑问官方并没有给出详细解答，有的只是玩家通过实践得到的一面解释，另一面官方信息则无从知晓。

荒漠化的修改！

“土地生成系统”是《魔力宝贝II》的一大特色系统，通过采集系玩家的一举一动来改变游戏的环境。造桥填海、植草栽树、砍伐荒漠，都是这一系统中所体现

出来的，为增加采集系玩家乐趣所设定。

在开放性测试时，游戏内初次加入“生态值”系统，与此同时，税收系统也粉墨登场。对于“土地生成系统”来讲，完全依靠玩家的互动来实现系统预期，这也许是一个不可能完成的任务，于是“生态值”系统应运而生；而税收系统则完全针对国服的“打钱工作室”所研发。


土地荒漠化是个严峻的问题

不过很遗憾，久游网自制的“生态值”与“税收”只能说是积极的表现，但仍欠缺深思熟虑，《魔力宝贝Ⅱ》庞大的经济系统并非如此简单。

相信很多人都听说过，“拥有最复杂的‘职业需求链’的游戏是《魔力宝贝》。”这句话。续作《魔力宝贝Ⅱ》不但继承了“复杂的‘需求链’”，更是舍去糟粕，取其精华。这个世界不再是一个可以提供无限原材料的世界，它模仿现实的供给需求链，采集材料会发生“资源枯萎”现象。为了避免这一情况的发生，玩家需要使用“开拓”技能开垦土地、种植庄家、饲养牛羊，合理、科学的供给才能拥有高效的采集率。

必须承认“生态值”是一个非常棒的“本地化”设定，当“生态值”随着采集次数减少时，则会根据当前数值决定采集的效率，数值在1600以下时，采集到材料的几率将会逐渐降低，而在1000以下时则很难采集到材料，必须使用“开拓”技能进行开垦土地才能够增加。如果没有


只有人采集无人开拓，土地变得荒芜

“生态值”的限制，土地荒漠化将是转瞬发生的事情。这绝不是信口胡言，在日服初期、国服封测、内测，这样的情景历历在目。

但“税收”系统妨碍了“生态值”的发展空间。“税收”系统顾名思义，玩家与游戏内所有NPC商人进行交易时，卖给他们的物品收入总数若超过某一额度，系统就要以缴税形式回收游戏币，目前税收10%起步，最高达80%，玩家间的交易额暂不计算。

“开拓”技能使用后，会根据“开拓”使用的道具获得相应的魔石作为奖励，这也是制作者为增加游戏时间的一种手段。“开拓”所使用的道具也会直接影响“开拓”的效果，根据试验，等级越高的道具，效果也越明显，同时也会获得更高卖价的魔石。但将价格高的魔石卖店，直接会减少卖店的数量，若“开拓”多，在收入到一定程度则会开始扣税，直接让采集系亏了本，所以很多人不会拿高级道具去“开拓”，只会卖给其他玩家。但是为了增加“生态值”，只能买店里卖的道具“水”“瓶”去“开拓”，不过这些东西的“开拓”效果往往都不好。所以现在很多服务器法兰外面是一片荒漠，因为没有人去为了“生态”而“开拓”，大家都是为了“生态值”而“开拓”。至此，该系统的设计理念便被完全颠倒了。

被限制的修改

种类繁多的宠物是《魔力宝贝Ⅱ》的特色之一，900种宠物比前代多了一倍有余，可供选择参战的宠物也相应增加。但玩家选择宠物主要看重能力，没人会选择一只长得不好看、能力不好的做宠物。因此，某项能力突出的宠物会成为抢手货，毕竟这样的宠物才有饲养的价值，这便导致出现“明星宠物”和“摆设宠物”这种极端现象。

国服有别于日服，在封测时加入了“佩戴宠物限制”这一设定：金卡宠物需要人物等级40级以上才可参战，银卡宠物需要人物等级20以上。与之对应的，游戏成倍增加了升级所需经验，不休不睡玩一周仅能升到20级，大幅度提高了佩戴高级宠物的难度。



30级的总经验是日服的几十倍

金卡宠物从综合素质上比银卡宠物好，银卡宠物比普卡宠物好，所以当人物到了40级时，必然会选择一只金卡宠物饲养，但这需要玩家需要重新练一个人物，付出更多的重复性劳动。

此外，国服还将部分练级地点增加了条件限制，本意是一个加强玩家交流互动的设定，但如何设置才适合这个游戏和玩家，眼下看来还需斟酌。

《魔力宝贝Ⅱ》在练级过程中存在明显的“职业歧视”，只组法术系职业不组物理系职业司空见惯，有玩家曾经评论道：“现在满街只有魔法师和传教士，这游戏真是‘魔力’宝贝啊！”目前新增的练级方式为“红云练级法”，即自己在练级点遇敌，进入战斗后点击“求救”按钮，在场外看到的战斗表示图像将由白色云彩变换颜色成为红色云彩，此时其他人点击红色云彩，选择观战，就可以进入打怪情景，如果有空位，便可点击“参加战斗”来一起消灭怪物。这样的练级方式现下已成为主流，在一些进入方便的地方会频繁见到，这种练级方法的好处除了获得经验比较多外，遇敌率也提高了5倍，同时避免了职业歧视。

不过一些地方设置了限制，使得很多人必须在指定地点喊满一队，再一同进洞练级，这样的组队练级往往是“职业歧视”最严重的。所以说合理的设置限制，会降低游戏中发生不愉快事情的几率。

结语

本地化这种事情非常玄妙，有点像下棋。从开局你便心思缜密，步步为营，每一步都是费尽心思，纵观全局。但这并不是你能赢的充分条件，只要稍有疏忽，棋差一招，那便是满盘皆输，没有丝毫讨还余地。这和开发游戏正好相反，游戏开发就像发明家，你可以一直失败，但只要成功一次，便功成名就，千古留名。本地化到底是否需要，如何操作，实在是一门高深的学问。P

▶在线事件

"剑网叁"，小心被捧杀

"剑网3"自宣布开发之日起，围绕着它的话题便未曾停歇，有人寄予厚望，有人冷嘲热讽，不管态度如何，武侠情节带来的关注始终与日俱增。将近4年之后，金山终于宣布开始测试，2次封测发号吸引了不少玩家前往。结果出人意料地好评不断，人气飙升的同时，却也有人断言免不了被"捧杀"的命运。

■北京 Doodlee

关于"捧杀"，可以举个例子，大家一看便会明白。《蝙蝠侠——黑暗骑士》上映以来，叫好之声铺天盖地，甚至一度拔得IMDB排名头筹。由于国内迟迟不引进，笔者怀着"朝圣"的心情一直忍住没有偷看画质不好的版本，蓝光甫一出现便迫不及待下载观看，结果感觉却是"虽然不错，但是并没有想象中那么神作……"

这就是"剑网叁"面临着的问题：捧杀。

淡定！一定要淡定！



"剑网叁"宣布封测后论坛发帖量飙升

玩家沈三发一直是武侠的拥趸，看武侠小说，玩武侠游戏，从单机的"仙剑""轩辕"，到网络的"网金""刀剑"，多多少少都沉迷过一阵，不过随着韩式、美式网游遍地开花，越来越难见到一款中意的武侠网游。眼下最让他激动的就是"剑网叁"测试，各种心得、截图、视频等爆料，让沈三发的武侠细胞再次活跃起来，看着官方论坛上诸如"国内网游的希望""武侠游戏第一""没有白白等待"等等类似的玩家感叹，沈三发费尽九牛二虎之力跟朋友要了一个测试账号，风风火火玩过几个小时后，却觉得"好像不过如此"。

其实有沈三发这样感觉的玩家不在少数，究其原因便是心理预期过高，就算作品还算优秀，但还是很难企及和满足没有进入游戏前的种种想象和期盼，这种落差感有如从天落地，哪怕本来还不错的内容也变得味同嚼蜡。

如同前面所讲，在观看《蝙蝠侠——黑暗骑士》之前，由于看到太多称颂，以至于我在心里已经把这部电影划为"巅峰之作"，是一部叫好又叫座的"终极电影"，无论剧情还是特效，对白还是人物，都乃上上之品，结果看完却发现，除了"小丑"让人眼前一亮外，好像也没什么非常的"独到之处"。如果之前我看到的评论都是"乏善可陈""中规中矩"等字眼，我肯定看完之后要高声大喊"这是一部被低估的好电影！"不过现实正相反。

"剑网叁"同样如此，目前对它的评论基本上一边倒，尽管有部分玩家尚能保持清醒头脑，但大部分Fans这憋了数年的"武侠情结"已经禁不住挑逗而群体爆发，把还未玩到的游戏奉为了"经典"……

沈三发做出如下感慨："淡定！一定要淡定！"

玩儿到游戏之后无非两种结局，一是游戏确实优秀、完美得不行、简直无法用语言来形容，那么淡定的心态会让你已经沉淀的情绪最大限度澎湃起来，带着120%的干劲儿和热忱投身到那"杀人不留名"的武侠世界；二是游戏很一般，也就那么回事，可玩可不玩，那么淡定的心态则为你提供了从天落地的缓冲气囊，绝对不会摔个遍体鳞伤，再起不能。

所以不管怎么看，为了避免捧杀这种可怕事件，还是先不要把这款游戏想象成横空出世的"救世主"为好。保持平常心，Just a game。

内敛！一定要内敛！

如果把《剑侠世界》看做金山的策略性产品，那么"剑网叁"绝对是金山自"剑网"之后，至今最重要的扛鼎之作。

首先是画面首度3D化。本来对于擅长2D的金山我一直抱有担心，会不会为了迎合趋势为3D而3D，结果弄成了本末倒置。就好像看一本书，楷体或宋体与书本身的好坏没有任何关系，3D绝不是判断一个游戏优秀与否的充分条件。不过当我看到放出的视频之后还是略感安心。

平心而论，"剑网叁"的画面在同类游戏中属中上水平，人物模型、光影效果、细节贴图等方面均有不俗表现，但同时也暴露了一些问题，比如人物表情僵硬、人物动作单一、击打感缺失等。这些问题虽然现在瑕不掩瑜，但如果不加以修正，随着大面积测试的开启，很有可能酿成"千里之堤毁于蚁穴"之祸。尤其目前最为玩家诟病的打击感，测试阶段大家还处于新奇探索阶段，新鲜感遮掩掉很多瑕


"剑网叁"在画面上确实可圈可点，被很多玩家认可


女性角色一如既往地成为关注焦点

疵，但等新鲜感逝去、重复劳动出现时，这些瑕疵带来的负面效果就会无限扩大。其次，"剑网叁"最引人注目的就是"轻功"。对于武侠世界里极抓人眼球的轻功系统，尽管之前也有游戏加以尝试，但都是浅尝辄止"跳得高点""蹦得远点"

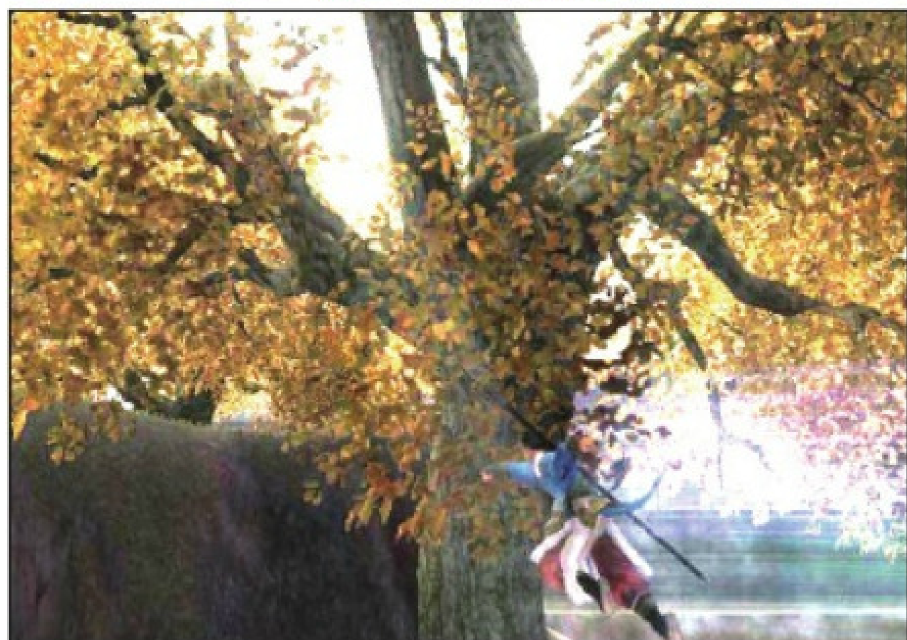
之类。能否把轻功真正融入到游戏之中而不光是个噱头，这是金山需要解决的。目前来看，“剑网叁”的“轻功系统”算得上有所突破，包括轻功流派、习得方式等都很有新意。不过“轻功”就像一把双刃剑，因为它实在太“武侠”了，做得好便是“神作”，做不好的话，那就不是鸡肋而是败笔。目前游戏体验还未全面展开，到底“轻功”能否发挥作用，断言尚早。

最后便是月卡制，由于“免费不一定等于不好玩”这个概念已经被曲解为“免费等于骗钱”“等于不用心做游戏”，所以此番金山宣扬的月卡制很得人心，但会不会收费、免费并开或过段时间转为免费现在谁也不知道。

“剑网叁”凭借至今所展露出的一些优秀面，把玩家的积极性充分调动起来，官方论坛帖子数量便可说明一切，堪比鼎盛时期的NGA。不过在聚集人气的同时，被捧杀的危险也就随之变高。这种担心并非空穴来风，打击感、游戏性、延续性等长久、重要问题已经被越来越多地关注和讨论。相信只有靠进一步精耕细作，才能



金山能否把轻功发扬光大?



飞跃林间的快乐只有武侠游戏可以提供

将危险系数降至最低，不过“盛名”已经远播，做到名副其实就更“难上加难”。

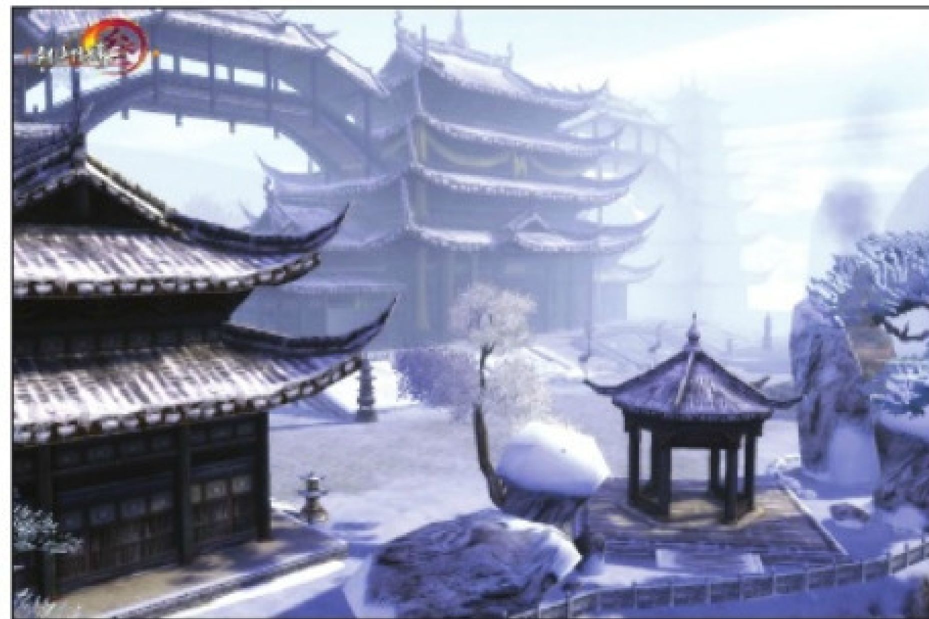
作为普通玩家，沈三发对此看法很简单：“希望金山能够再内敛一些，多听听玩家建议，厚积薄发，千万不要最后掉链子。”

如同沈三发一样，大部分武侠爱好者对金山真是又爱又恨。爱的是能坚持做武侠网游的屈指可数，金山似乎是大家唯一希望，恨的是每次总是狗尾续貂，开头来得轰轰烈烈，结尾却是一片混乱。这次“剑网叁”掀起如此大的风浪，恰恰正是对一直被玩家“声讨”的运营部门的一次艰难考验。能否转危为安，把“捧杀”消弭与无形，还要看金山大侠如何见招拆招了。

一切都是因为“爱”！

武侠情结的话题不再赘言，100个玩家心里就有100种江湖也不太靠谱，说简单点，就是一个字：“爱”！

赞扬也好，点醒也好，乐观也罢，悲观也罢，所有玩家的回应，包括理智的、不理智的，其实都可以理解为一种期盼：期盼金山能做出一款“圆梦”的游戏。



热心玩家通过游戏截图制作的雪景

沈三发曾经和朋友这么说：“我呢，虽然算不上蝗虫，但也多多少少玩过十几款游戏，好玩不好玩，还是有一定判断力的。WoW确实非常优秀，玩的时候也很投入，但看到有武侠网游测试的消息时，还是不由自主地去下载安装，哪怕事先知道又是一次自找麻烦，但就是忍不住，总抱着‘也许没有想象那么差，说不定还不错’这种想法。”



同样是玩家通过游戏截图制作的营地风光

伤心的沈三发目前最常玩的还是WoW，但随着“剑网叁”日益临近，心思已经明显发生转移，他对此的看法是：“‘剑网’给我留下了很好的印象，虽然之后的续作有些不尽人意，但那段记忆很难忘怀，江湖的感觉实在是太吸引人了。现在国产网游做武侠的越来越少，质量也越来越差，金山虽然算是其中翘楚，但毕竟没有强劲的竞争对手，这次‘剑网叁’被捧得如此之高，说实话我很担心，有时我甚至希望多点人说它的坏话，毕竟最后的成品才能一锤定音。与其期望之后失望，不如失望之后惊喜。”

如果说沈三发算是个沉得住气的玩家，较为“痴狂”的Fans也不在少数。在“剑网叁”论坛可以发现很多“从没玩过WoW”“无视Aion”“只等‘剑网叁’”的言论，不由让人想到金庸笔下李文秀所说的“那些都是很好很好的，可我偏偏不喜欢”名句。还曾发生一件很有趣的事情，一位参加内测的玩家，不顾事先与金山签订的内测约定，第一个录制了游戏视频放在网上，虽然一下成为瞩目焦点，但也因为以身试法失去了内测资格……这类玩家自发的游戏建议、签名抵制免费、汇总门派技能等行为每天都在上演，但从另一面看，也确实大大加剧了“剑网叁”被捧杀的可能性。

当年WoW还没测试时，有位玩家曾发表长篇大论，堆砌了无数华丽辞藻对游戏大加赞赏。结果测试后同样是这位玩家，一反故态，长篇累牍地给WoW骂了个狗血喷头。可见，往往早先夸你最卖力的，也是最后骂你最起劲的，对于那位玩家来说，正是“捧杀”带来的落差感让他由爱生恨。不过WoW素质摆在那里，对这种负面叫骂是完全免疫掉了。

游戏系列?09年你最期待的游戏

投票时间：2008/12/08-08:08:08--2008/12/15-17:58:51

1.2009年你最期待的游戏

排名	游戏	比例	票数
1	剑网3	63.04%	8469票
2	巫妖王之怒WLK	16.97%	2280票
3	永恒之塔	6.97%	937票
4	暗黑破坏神3	6.05%	813票
5	星际争霸2	5.81%	781票
6	热血江湖	0.50%	67票
7	QQ仙境	0.42%	57票
8	墨香	0.23%	31票

投票数:13436票

总票数：13435票　投票人数：13435人

某电视台发起的期待游戏排行榜，“剑网叁”位居榜首

▶在线事件

台服"恩仇录"

2008年11月对《魔兽世界》玩家来说是个难熬的季节。在前几期杂志里，我们刊载了一些玩家在国服萧条时期的苦与乐，当中的很多人已经像去年一样到我国台湾省服务器体验新世界去了。很多去过那里的人都说，台服是一个平和的世界。然而事实是否真正如此呢？恐怕也未尽然，大量玩家的涌入显然打破了原有的"平和"。关于这个冬天的台服又发生了什么，我们来看一位玩家的自述。

■重庆 火柴叔叔

"我的天，又开始了！"

"什么东西？"

"'黑狗'又开始阿拉希和荆棘谷的每日一'屠'了。"

"哦，那我换号去挖个矿。"

"荆棘谷的人呢？集合下，30个小号总能干翻他们吧。"

"你错了，他们从来杀小号都不是单独一个人，他们是集团战斗……"

"哈哈，谁让我们是'蝗虫'呢？"

聊天频道每天都闪过类似的字句。我叹了口气，这已经是连续第8天了。每天晚上，台服的联盟公会"黑色禁卫军"准时在阿拉希、塔伦米尔、荆棘谷组团屠杀小号。这我可以忍，PvP服务器，被杀了别埋怨自己长了个"包子脸"，最可恨的是，他们还去官方论坛发帖子，说要帮忙清理服务器的环境，减少延迟，把我们从台服赶出去。看着屏幕里群情激愤的朋友们，我的心情很无奈，思绪回到了来到台服之前……

艰难的抉择

"走吧，去台服吧，都开2.0了，CWoW一点动静没有，这如何是好，美国都开了小半年了！"我的朋友趴趴很有诚意地看着我。"不去不去，我一身T3、手持橙杖，我容易么我？"我狠狠地鄙视了他一回。

半个月后又是这样。"走吧，去台服吧，都开TBC了，CWoW一点动静没有，这如何是好，美服都开小半年了！"趴趴很有诚意地看着我。


资料片WLK对玩家的吸引力是致命的

"啥？TBC都开了？"我从桌子前面跳了起来，心动了。

说实话，当时如果不是因为《燃烧的远征》的魅力太大，我根本不会考虑去台服，虽然以前玩《天堂Ⅱ》的时候就感受过，台服环境还不错，或者应该说，是相当不错。但是很遗憾，我的根毕竟还是在CWoW，这里有一起奋斗的团队，有极品的装备，用不完的G……

但我最终还是没有忍住，便跑去NGA开帖子召集人手，响应的人非常之多。因为竞技场、新天赋、新副本、新装备的魅力真的很大，惊无命、绿无双、昔日诅咒、指尖旋律、肉盾……一群在圈子里小有名气的视频高手和强力玩家纷纷报名，这确实让我很吃惊，我不光是吃惊他们愿意放弃CWoW安逸的生活跑去台服开荒，而是他们居然和我的想法都是相同的——等不下去了。这些国服当中稳定的团队主力、野外杀手、战场王者纷纷加入，让我非常高兴和放心，我甚至决定和他们一起在PvE和PvP当中占领绝对的领先，可是当时我并不知道，台服的路，没有想象中那么平坦。

台服，我来了！

初入台服，一切很好：流畅的服务器、稳定的Ping值，在这里没有抢怪、没有抢矿、没有刷屏，有的只是安宁与和谐。而我来之前那些台服玩家歧视大陆玩家的言论也没有浮出水面，毕竟他们没有那么强的自尊心和英雄使命感。实际上，大多数时候，是大陆来的玩家歧视台服玩家，因为台服玩家的技术实在不敢恭维。在月卡的支持下，台服玩家相当悠闲，甚至可以做出很多我们认为搞笑的"傻"事出来，比如俩人在主城随便找个座位一坐就开始来一段脱口秀。而在路上的时候，同阵营的很多70级人物会下马追着你跑，最开始我还不懂是怎么回事，后来才知道，他们是要给你加低等级的Buff，因为等级原因高级Buff不能加，所以他们要一边跑一边去技能书里找低等级的Buff技能来给你加，这一点让我相当感动，就像是去了美服。

但是——我其实很不想说但是——但是确实没有办法不说，台服玩家的副本技术和PvP技术实在是不高，甚至可以说真的很一般，在我个人看来，基本上是属于很傻很天真。比如你在挖矿，会有人跑过来问你："可以让我挖一下么？我练技能。"我说那你挖吧，结果他站矿面前半天问我："矿……要怎么挖？"

这些都没有什么不能忍受的，不过两岸服务器风俗的确不同。我最无法理解的是他们对职业的叫法，CWoW习惯的叫法是：坦克=T、治疗=奶妈、DPS=DPS，台服的通行叫法有些不同：坦克=坦、治疗=补、DPS=控场。叫法可以习惯，但对于他们的副本技术则让我很吃惊。和CWoW的平均水平比较，的确是非常业余。比如


台服玩家的操作水平确实略低于大陆服务器

法师刚刚羊了一只怪，战士马上冲锋就上去了，上去就上去吧，还每个怪上个撕裂（持续掉血的Debuff）。好不容易治疗加血撑住了，撕裂也用完了，法师又羊了一次，术士诱惑了一个怪，他忽然来个雷霆之怒把怪全部打醒了……

在台服，我们也想像在国服一样，一边控制AH（拍卖大厅）一边练级，不过台服的AH实在是不好控制，只要你炒高某项东西，就有人跟蝗虫一样马上跟进，并且把你好不容易控制的价格迅速压制下去，周而复始。这对于习惯了价格战的国服玩家来说，大概也是很失望的一件事。

黑色禁卫军

好不容易到了30来级，可以去阿拉希和荆棘谷了，噩梦也在此时终于降临。首先是我们公会里到处发布着警告：“我被杀了，70级的杀小号。”“我怎么忽然就死了？有个70级的盗贼一直跟在我旁边！”一开始，我还没有特别注意这种事情，反正是PvP服务器，小号被杀是很正常的事。我还跟他们说：“我们这次来到台服，很多人盯着看我们，尽量少惹事情，能不杀人就不要杀。”可我却不知道，这根本就是一个彻头彻尾的“阴谋”，背后有着一整套完整的计划。

我们这些后来者的“后知后觉”，直接导致了接下来的惨重结果，这让我非常后悔。不过这也不能完全怪我们，因为当时大家周围那些公会里的人都没有被大号追杀过，所以根本没有意识到问题的严重性，当然也没有什么警觉性。一天晚上，正当我欢乐地练级时，忽然背后一道光闪过，我躺下了，连无敌都没来得及开。跑尸体、复活、又躺下，还是没看到人，继续跑尸体、复活、继续躺。我知道我被盗贼盯上了。

很奇怪的是，我旁边有至少6个不是我们公会的人在打怪，他们全部没事，唯有我被杀了还被守尸体。我这才有所警觉，虽然已经有点模糊的概念，但还没完全想清楚到底是怎么回事。我找人复活，复活的瞬间我马上开了无敌。这回终于看清了背后的“黑手”，他ID下面的公会显示是5个血红的大字：黑色禁卫军。


被杀1次没有什么，但10次就很难不恼火

台服的崩溃

紧接着，在看到台服官网上那个叫“‘火焰深渊’的人听好，我们就是要清洗你们，把你们这群蝗虫赶出台服”的帖子之后，我终于出离愤怒了，同样愤怒的还有我的朋友们。全面战争终于就此爆发。

从塔伦米尔到阿拉希，从荆棘谷到夜色镇，从加基森到希利苏斯，从菲拉斯到东瘟疫，500多个同时在线、头上顶着“火焰深渊”4个字的人，疯狂地屠杀着各个小号或“蝗虫”。台服官网和NGA曾经满布着讨伐我们的帖子，但那是在PvP服务器，GM虽然有时候会警告，但也对这种事情没有有效的管理办法。

不知不觉过了快1个月，CWoW的2.0也开放了，很自然地回去了一票人。剩下的人则努力练级和刷副本，准备去第一个10人副本卡拉赞打打装备。就在这时CWoW的TBC终于开了，就和刚开始犹如潮水一般涌入台服一样，大多数来自国服的人纷纷退回去了。于是再也不用每天排队500+才能上线Raid，但我们公会里平均在线超过500人的繁荣景象也随之而去。


景色虽好，人却都不见了

我清楚地记得，有一天晚上8点，会里同时在线的只有23人。很快AH崩溃了，物品总数不到2000个，曾经最高能卖到18G一组的毛料和符文布，现在10银也没人要。包括我们公会在内的所有公会，基本都处于半瘫痪状态，只能靠多次合并将将维持，但最后也只有无奈地离开。

在涌入台服的大潮下，台服的运营商智凡迪不得不开放了几个新的服务器，而那几个服务器从国服更新之后就成了彻头彻尾的“鬼服”，上线之后在主城站上1小时都不一定能碰到一个玩家。

台服，我又来了！

“走吧，去台服吧，都开3.0了，CWoW一点动静没有，这如何是好，美国都开了小半个月了！”趴趴很有诚意地看着我。

“不去不去，我一身T6、一套S4，手持混乱风暴、胯下凤凰坐骑，我容易么我？”我又一次狠狠地鄙视了他一回。

但很快，我又一次按捺不住了。“走，凭什么不走，反正大家集体过去，打新副本测试新天赋，号又不用重练，凭什么不去？”我轻蔑地看了他一眼。

“不是吧，真准备再去当台服的蝗虫？”有人问。

“切！服务器没说不准大陆的ID登录吧？我还有70级的号呢。”

可是这一次，台服众的反应与上次相比非常奇怪。准确说，并不是常驻台服的宝岛玩家反应很奇怪，而是去年或更早时候在台服“定居”的大陆玩家的反应值得玩味。他们在各种地方无端攻击着去台服测试天赋和打新副本的大陆玩家，漫骂、叫嚣，他们似乎认为他们才应该是台服的主人，而我们这些外来者，是让服务器Lag、掉线、排队、物价飞涨、刷频的始作俑者。在野外，他们也毫不留情，见人就杀，态度、行为非常恶劣。我很奇怪，难道只是在台服呆的时间久了一些，就生出了这种优越感？

大批国服玩家在2008年11月又来到了台服，而这次的战争来得也比上一次早了许多。首先从NGA上的骂战开始，接着升级到台服官网的对决，游戏的综合频道里也骂声四起。

自从上一次“涌入事件”后，本以为大部分台服玩家已经习惯了这种所谓的“服务器入侵”，大家可以相安无事，和和气气地继续玩下去，可惜事情却没有如此简单。

某天早上服务器维护时，在“巴哈姆特”和台服官网同时出现了一篇标


大陆玩家在台服真的如同海盗？

题是：“征集台服玩家的创意，等大陆服务器开放时，我们怎样去挤爆他们的服务器”的帖子，这顿时犹如炸弹一样，刺激了更多的CWoWer。他们利用新号可以免费玩15级的便利，跑去台服几个比较大的服务器进行回击。不知道那些鬼服是否重新热闹了起来，起码我所在的服务器已经开始排队超过1000人了，台服最火爆的4个服务器全部爆满。另外一些服务器虽然沦为了陪衬品，但不可否认的是，由于这次去台湾参观的小号太多，观摩新天赋和新职业DK的玩家活动异常频繁，导致服务器出现了比去年更加严重的延迟现象。即使在我使用代理的情况下，Ping值依然居高不下，甚至影响了我这个“伪台服众”的游戏体验。人丁的兴旺带来了很多说不清好坏的“蝴蝶效应”。

慢慢的，在综合频道聊天的有之，刷屏卖东西的有之，讨论敏感问题甚至无知或无聊地跑到综合频道里胡说八道的也不在少数。

于是形成了一种无法说清对错的形势。虽然大陆去台服的比较有所谓“游戏素质”的玩家很委屈，但是台服玩家受到“如此”侮辱，即使面对那些高端大陆玩家也有了严重的反感。而且最严重的是，他们甚至到了只要发现有看不懂通用拼音或者不会打通用拼音的大陆玩家，就不和他们组队进行任务的境况。

不过话说回来，我真不知道那些在台服“定居”的大陆玩家有何所图，他们总是在各个地方点燃导火线，导致两边矛盾无限升级，使得大陆玩家在台服的遭遇比之以前更加凄惨难熬。虽然我并没有和其他台服玩家有过多交流，但台服玩家在“巴哈姆特”发的一些帖子确实说明了他们也对这样的行为非常不理解和无奈。

台服与国服

从客观角度来说，大陆玩家涌入台服，确实给台服造成了很大的负担，几个热门服务器在晚上的黄金时段根本就没法玩下去。不要说正常进行Raid，就连野外做日常任务都很辛苦。但是问题并不全在于大陆玩家，而在于运营商自身对形势的预测不足和管理不力，加剧了服务器Lag和排队现象，而那些似乎掌握了“话语权”的家伙却把这些都怪罪在大陆玩家头上。我们这些去台服的玩家不禁要问：大家都是付钱玩游戏，我们也有合法权益，结果却是得到其他人的歧视和不公平对待，这无论站在任何角度来看都是没有道理的。

我认为，在一般情况下，台服的玩家其实并不完全排斥大陆玩家，恰恰相反，他们甚至比较喜欢和一些个人素质比较好的大陆玩家下副本。因为台服的规矩基本是这样：出了绿装，如果你身上的装备比掉落的装备好，那么All Roll、全部贪婪；如果Boss掉落的装备无论是不是比你好，没用的人一般都会点放弃，把那件东西让给你；如果出了不绑定的紫装，在你能用的前提下，通常都会让给能用的人，不存在All Roll了之后拿去卖钱这一说。这一点很多去台服的大陆玩家也会遵守，并且在从台服回去之后，也积极推广这种办法到CWoW，所以CWoW现在的整体环境也有所改善，并不像某些人所说的那样没有素质。而且，台服本来就是采用月卡方式，无论从哪个角度考虑，相比CWoW的点卡消费方式来说都会悠闲很多，你甚至可以挂在主城里等双倍经验值，这也是造成服务器拥挤的另一个诱因。


两地玩家其实也可以无间合作

我们必须承认，在台服的顶端Raid团队，大多也是有大陆玩家作为主力而存在的。台服的Raid进度从来都是全世界最慢的地区之一，而当第七天堂和星辰入驻台服后，台服Raid的进度顿时提升，迎头赶上不说，甚至还超越了欧服和美服的一些服务器，这也是以前很多台服和大陆玩家没有想到的。


月卡制让更多玩家为游戏景色驻足

就我个人看来，我相当喜欢台服的环境，打副本非常舒服，就连副本里面挖矿都会事先Roll过之后，再按照顺序每人各挖一次。综合频道几乎没有刷屏行为，交易频道里买卖双方都可以轻松友好地满足自己所需。不过相比CWoW这个全世界综合PvP水平最高的服务器来说，台服的PvP环境糟糕透顶，一般野外对立阵营绝对不会主动展开攻击，这和CWoW那种只要见到红名玩家就冲上去的感觉完全不一样，这里几乎没有野外PvP，而战场上，你去杀人就好像打木桩一样。

总的来说，台服玩家大多都很不错，很好相处，也很容易成为朋友。至于为什么总是在资料片更新阶段爆发如此激烈的冲突，我想不论你是来自哪里，都需要找一找自己的原因。

编后：我们登出这篇玩家自述并非一位打击台服的玩家，或是这位玩家口中“定居”在台服的大陆玩家。作为一种亲历，这位玩家的一些观点稍有偏激，也许值得商榷，但他在最后讲得很好，为了和平共处，“大家都需要找一找自己的原因”。P

软盘地带

嗨嗨，各位读者好。您现在看到的这个新版块叫做“软盘地带”，您一定已经猜到了它与《大众软件》在线论坛大软地盘的关联。没错儿，我们今后每期都会挑选一些大软论坛中“网游风云”的精彩内容在这里加以刊登，并稍做点评。所以不嫌弃的话，还请大家多多捧场，没事发发帖，聊聊人生啊、爱情啊什么的，我一定抢您的沙发！

软盘众：砸你家玻璃 **发帖时间：**2008年12月12日

在伙聚网络营运的《新破天一剑》中，一位名叫“一触既鸿”的玩家先后在该游戏中充值消费12万元人民币，在游戏角色的等级和装备成为游戏中最顶级时，游戏账号被伙聚网络封停，且没有给出相关解释。随后该玩家数次与游戏客服联系，在没有得到满意答复后（客服只是让该玩家找当地网监），于2008年12月11日下午3点20分从云南乘飞机至北京，并在当晚9点到达伙聚网络公司。负责接待“一触既鸿”的伙聚网络员工表示封停账号原因为“使用外挂”，并约定翌日早9点进行进一步交流，但第二天“一触既鸿”没有见到任何“官方人员”出现。“一触既鸿”表示自己没有用过任何外挂，并要求伙聚网络出示证据，伙聚网络则要求玩家现场进行游戏以证明“清白”，且需自备电脑。“一触既鸿”由于并未随身携带电脑，无奈之下拨打了中央电视台《焦点访谈》电话。此时伙聚网络又表示可以解除被封停账号，但提出如下要求：一、该玩家需在游戏论坛上发帖，为公司挽回声誉（游戏账号被封后，“一触既鸿”曾发帖质问）；二、玩家需在被封账号内继续充值几千元人民币。在收取20元手续费后，伙聚网络称将于当天晚上6点解封游戏账号，但“一触既鸿”在晚上6点接到游戏客服电话，被告知游戏账号不予解封，且会永久封停，此时“一触既鸿”正准备登机回家。下飞机后，“一触既鸿”再次致电中央电视台，并开始着手准备事件相关材料。（以上为转贴）


成王败寇，激起多少人千金一掷？

小明：如果真的作弊，封掉无可厚非，要是没有，又为何如此？按照一般逻辑，如果事情果真如玩家描述的那样，投入十几万人民币的玩家就算没成为VIP，也应被珍惜疼爱才对，如此“粗暴”对待真是有些琢磨不透。不妨猜测，难道是怕影响了其他玩家的挥金热情而枪打出头鸟？

软盘众：Icesaybye **发帖时间：**2008年11月25日

《寻仙》才进入公测，但人气似乎已过。从《寻仙》的背景故事里，我们就不难看出拼凑之嫌，区区百字介绍，无头无尾，完全让人摸不着头脑。游戏就如同电影一样，最好有一条贯穿游戏的故事主线。而在《寻仙》里，我很茫然，我需要做什么？需要对抗什么？为什么？游戏里有些怪被吹得很强大，但总是干些毁坏田地、强抢民女的勾搭……

《寻仙》号称是有对立阵营的PvP游戏，但我从未在交易线以外任何地方碰见敌对阵营玩家，而且两个敌对阵营所处环境一模一样，同个爹娘养大的孩子，为什么要对立？什么理由使孪生的他们天生为敌？

《寻仙》目前满级为60级，为什么不开放更高等级？就是因为没有新地图。在登录游戏时看到的那个宏大的世界地图上，现在只有3片区域可去。满级的人越来越多，游戏内容显得非常单薄。

无聊杀人取乐的玩家日益增多，外挂也在泛滥，就目前版本看，一个新玩家想在寻仙里玩得稍微如意一点，不冲QB难如登天。

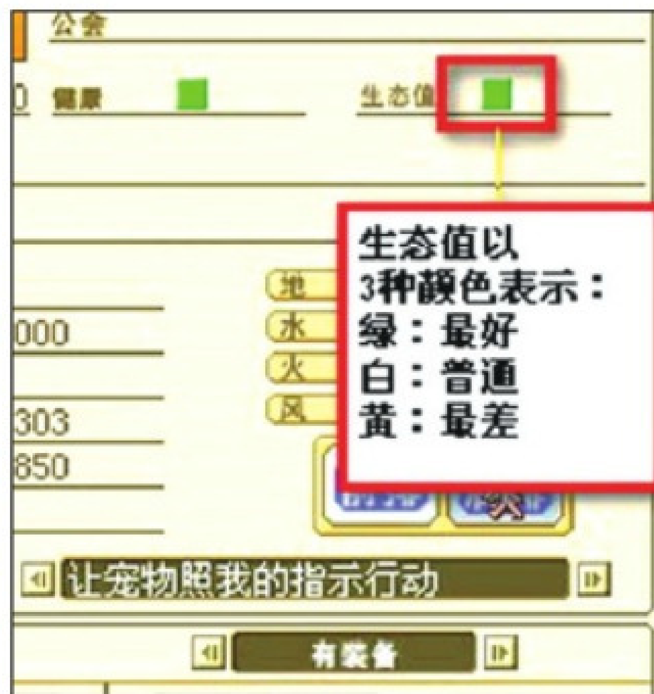
小明：其实收费、免费都没所谓，只要游戏做得好玩，玩家自然愿意掏钱。免费是种模式，但不是骗术。就好像商场里的试吃，想让人家购买，怎么也得备点好货，你摆上一盘乱七八糟的东西，谁有兴趣掏出腰包？而且这商场里商家众多，就算一分钱不花，转一圈也能吃饱了。


《寻仙》测试时的盛大场面

软盘众：凯尔萨斯逐日者 **发帖时间：**2008年11月22日

当《魔力宝贝Ⅱ》把开拓一次涨的生态值上调到12后，我练了个小采集号。很多人在骂生态值，说采集的日子不好过了，采了10组要埋掉8～9组等。其实我很同意久游的这项改动，刚开服时可能体会不到，但现在就显现作用了。“魔力Ⅱ”中城外采集点的环境是会因为采集和开拓改变的，采得多了就变得荒芜，反之开拓让它肥沃。日服没有生态值这一说，所有环境都靠玩家自觉维护，基本上可以保持生态平衡，且还会主动绿化。国服自觉开拓的不多，所以增添生态值系统很有必要。不过即使有此系统，还是很多玩家把生态值挖没后，删号重建一个继续，导致生态迅速恶化，采集过程中受伤的比例越来越大，采集效率也越来越低。

小明：这种话题最是容易转变为玩家道德大讨论。“道德”究竟为何？多少大哲都没有定论的问题咱们自不必多想。对网游来说，有个健康的机制最为重要，能让大家觉得好玩、公平，便已足够，只是能给玩家如此感觉的游戏总如凤毛麟角，祝愿“魔力Ⅱ”一路顺风。



游戏内的生态值显示



《最后的神迹》的开发总监高井浩说，游戏的主角Rush Sykes的是依据Square Enix游戏中的标准形象设计的

最后的神迹

预计发售日：2009年第二季度

■北京 MorganaBlackstaff

■对PC玩家来说，最激动的事莫过于这次SE终于又拾起了PC这块一度被遗忘的净土。

《最后的神迹》是日本最具实力的RPG梦工厂——Square Enix（以下简称SE）倾力打造的全新品牌。这是SE首次采用欧美公司制作的引擎——即鼎鼎大名的“虚幻3”引擎开发的作品，同时也是SE首款日、美同时发售的游戏，游戏的平台也同时对应Xbox 360、PS3和PC，可见本作的野心不小，特别是对蓬勃发展的欧美市场而言。对PC玩家来说，最激动的事莫过于这次SE终于又拾起了这块一度被遗忘的净土（任你次世代平台打得再热火朝天，我这里仍然是与世无争），我们即将在最熟悉的平台上体验到原汁原味的日式RPG大作。

关于剧情

在很久以前的远古时代，存在一种被称为“神迹”（Remnant）的谜之物体，这种物体具有强大的力量，拥有它们即可支配世界。随着时间的流逝，统治者与被统治者之间矛盾不断激化，神迹开始成为野心勃勃之人争相追逐的目标。就这样，原本和谐平静的世界，开始陷入了无尽的战乱之中……1000年的战火纷飞的日子过去了，我们的故事也逐渐拉开了帷幕……

如上所述，远古所流传下来的“神迹”是游戏世界的核心，神迹有着各式各样的型态，人类的城镇基本上都是围绕着神迹建立，最初展开冒险的Athlum是以巨大的剑形神迹为中心，后续还会有昆虫神迹、水球神迹等不同的神迹出现。

关于人物

游戏中有四大种族：拥有人类外形的Mitra族是世界上人口最多的种族；Yamas族长得像大型的人鱼，由于其出众的腕力，有些特别的武器也只有Yamas族才能用；Qsitis族则是像蜥蜴般的小人，待人热情，魔法能力很强，在所有的都市里都有他们的身影；拥有四只手臂的Sovannis族外形像猫一样，能够使用多种武器战斗，是四大种族里人口最少的一族。游戏的主角还是拥有传统人类造型的Mitra族，但传说中代表“技”“武”“智”“识”的四将军却正好吸纳了每个种族中最出类拔萃的将领。



平静的生活总是难以持久，世界又陷入了不断的纷争之中



一定要找回被神秘组织绑架的妹妹



不同种族不同职业的角色看起来千差万别

英文名：The Last Remnant　本刊译名：最后的神迹　游戏类型：角色扮演　制作：Square Enix
发行：Square Enix　期待度：★★★★

关于职业

游戏中的每名角色都有其设定的职业，但职业会根据角色反复进行战斗而不断变化。职业可以为角色增加额外的能力值以及提升技能威力的效果，但职业转换的原因和方式目前还尚未明了。不过可以确定的是，与角色的属性值（腕力高的会转为战士系、智力高的会转为魔法系）、使用武器的种类以及战斗中所使用的技能有密切关系。也可以说，玩家在战斗时对角色下达的指令会对角色的职业转换产生影响。因此在编队时，可以将职业方向较为一致的单位集中在一起，会比较容易让他们朝预计中的方向转换。



风格迥异的都市是本作的亮点之一，游戏整体的色调显得相当亮丽

主角集团

David Nassau

Mitra 族 19 岁

虽然只有19岁，但David已是Athlum区的领主，为Athlum的发展和独立与不断奋斗。他能使用Gae Bolg——一种看起来好似加农炮，具有强大摧毁力量的神迹，因此他虽然贵为领主但还是经常亲身参加战斗。为了达到自己的目的，David与我们的主人公结伴同行。

Irina Sykes

Mitra 族 14 岁

Irina是男主角的妹妹，虽然外表看起来和普通女孩没什么两样，但体内却潜伏着连她自己都不知道的神秘力量。正是因为这种超乎常人的特殊力量，Irina才不幸被绑架。

Rush Sykes

Mitra 族 18 岁



Rush在远离神迹的Eulam岛长大，原本和妹妹过着平淡宁静的生活，直到有一天妹妹被一个神秘的组织抓走，Rush从此踏上了寻找妹妹的旅程。Rush是一名热心又重情义的小伙子，对于他来说没有什么比家人更重要。

四将军集团

Blocter

Yama 族 24 岁



Blocter的外表看上去强壮且粗线条，但实际上内心相当温厚，是David小时候的玩伴。由于David年轻纪就担负起国家重担，决心以自己的力量帮助他。因为年轻，说话和做事有时会给人欠缺思考的感觉。

Emma Honeywell

Mitra 族 41 岁

Emma是Athlum的Honeywell部族的女领主，不管是对他人还是对自己都很严厉，是一位充满正义感的女性。Emma是David的导师，对成为领主后的David很是不放心，将他视作自己的亲生儿子一样守护着他。

Pagus

Qsiti 族 55 岁



别看Pagus个子小，却是四将军里最有发言权的一位，Pagus从容又睿智，把大部分时间都花在了书本和信息收集上。但令他感到沮丧的是，他的箴言很少有人能听得进去。

Torgal

Sovani 族 200 岁



拥有4只手臂的Sovani族战士，四将军的首领，长年的战斗生涯让他获得了强韧的精神力，但有时也会变得冷血。另外，Sovani应该是不会现身在人类面前的种族，不知道什么原因使他愿意效忠于David。

关于画面

由于采用了性能强劲的UE3引擎，本作中的CG动画不会很多，主要采用即时演算的画面表现剧情，而由于次世代主机的强大性能，本作的即时演算画面将会逼近CG品质。在开场动画中，主角Rush走进茂密的森林寻找妹妹，这时的画面特写可以看到枝繁叶茂的树木、美丽的光影效果和使用凹凸贴图呈现的画面质感。Rush听到了远处的骚乱，他匆忙跑到森林边缘，那是一处悬崖，从悬崖上眺望，远处是一片巨大的战场，两个军团正准备对决。此时镜头急速拉近，可以看到军队中人类和各种种族正在备战，巨大的怪物驮着人类和重型火炮出现在战场上。在混乱的战场中，Rush发现了他要一直苦苦寻找的妹

游戏的世界地图则采用了传统的2D手绘方式，玩家在此可以选择前往的城市。游戏的场景设计气势磅礴，和师出同门的《最终幻想XII》有异曲同工之妙。Athlum市的中央插着一柄高耸入云的巨剑，被称为“瓦勒莱之心”，城市里的建筑色彩鲜艳，但整体感觉却相当柔和。这座城市里主要居住着人类，还有一些蜥蜴人。位于Nagapur市中心的神迹是一副巨大的龙骨，这座用石头铸造而成的城市刚毅而威严。Elysion城最迷人的特征是那龙卷风一般的天空和灯火辉煌的街头，奢华的建筑物比比皆是，尽显大都市风范。而Melphina则是一个被峡谷环绕的城市，抬头便可见青山绿水，怡人心扉，美丽的景观吸引了各种民族来此居住。在游戏的场景中除了可以看到敌人外，还可以看到图腾般的物体，这些物体其实是藏有实用道具的宝箱。

关于战斗

在游戏中玩家只要与怪物接触即可进入战斗状态，即“触敌式”战斗，相对于“踩地雷”，这应该是玩家喜闻乐见的遇敌方式了。而且游戏中有个叫“连结时间”的奇妙东西，它能够让所有逼近的敌人连结起来，同时进斗战斗，此外，连结时间还有将空中的敌人拉近、拉开与敌人的距离甚至是回避战斗等妙用，真是省时省事练级必用的法宝呢。

游戏采用的是“多人X多队”的战斗系统，即最多5队，每队最多5人的团队式战斗。两军交战时，敌军和我军的军队都会不断扩大，因为在战斗中可以召唤援军。玩家将以小队为单位来下达指令，下达完指令后各小队会依照指令自动进行战斗。起初会有一些战斗指令，如“全力进攻”“试探性进攻”等，每个角色会根据指令来执行自己的行动。战斗指令会根据自己与敌单位的位置、距离、状态等而变化，所以选择适当的指令是非常重要的。小队队员所


2D的游戏世界看起来古典又亲切，可供探索的地方还真不少呢


Athlum市的神迹是一柄高耸入云的巨剑


Nagapur这座用石头铸造而成的城市刚毅十足，市中心的神迹是一副巨大的龙骨


只要选择正确的战斗指令，即使是如此庞大的敌人也无法击倒你

具备的技能会影响可下达的指令，不具备特定指令所需技能的队员将无法行动。战斗中随时会出现即时按钮输入的指示（即QTE系统），只要按照指示在正确时机按下对应的按钮，就可以提升行动力的效果。在战斗攻击或者被攻击时，随机会在屏幕中间出现手柄的按键图示，并且有一个光圈由大到小的收缩，当其收缩至某个按键时，在该按键发光的期间立刻按下手柄上对应的按键便可以发动会心一击和反击等效果。另外如果QTE连续成功，则可以和该队的其他队友形成连携，将他们的攻击顺序提到前面来，所以这是游戏中必须完全掌握的一个系统。

游戏中引入了“士气”的概念，所谓士气，则是表现了各个角色与各势力间的斗争的激烈程度。战斗中屏幕的上方会显示士气槽，士气上升的话也会攻击力上升，对敌人的伤害增加，受到敌势力的伤害也会减轻，使战斗对我方更有利。此外，随着士气的增减，战斗指令也会随之变化。游戏中有许多和主角一行一起战斗的伙伴登场。这些伙伴需要在工会里雇佣，作为战斗单位会一起参加战斗。当然根据种族不同，性格、特长和不擅长的武器也会有所区别，玩家可以根据自己喜好来寻找队友。最后，战斗结束后当然也会按照惯例获得各种道具，有时还能直接将怪物捕获，如果缺钱可以把他们拿到商店卖了，或者直接在获得物品时就选择该怪物，将其分解获得道具。值得注意的是，有些队友会对某种物品有喜好，他们会擅自就拿走某物品，这时该物品的右边就会有同伴的头像。当然你也可以毫不客气地将物品抢回来。


战斗中随时会出现即时按钮输入的指示，输对就有会提升行动力的特殊效果


大规模团队作战使本作的战斗魄力十足

如此规模庞大的战斗当然得考虑阵形的问题。游戏中预置有丰富的阵形种类可供玩家选择，有的可以提升我方队伍的能力，有的可以增加对特定敌人的攻击力。而另一方面，有些阵形同时也具有降低我方某些能力的缺点，也就是说没有万能的阵形存在。玩家需要结合战场上的形势，更换合适的阵形来对付当前的敌人，前提是要了解各种阵形的特点和敌人的弱点。

关于公会

玩家的冒险小队在旅途中经过的城市，都有公会的存在。公会中有从雇佣、解雇、听取战斗意见等多项功能，有时也能打听到一些有用的情报。公会中可以雇佣的人员也会在游戏进行、公会冒险任务或委托任务达成等而增加。玩家可以在城镇中碰到某些头顶上有“！”的NPC，他们往往会给玩家各种委托任务。接受任务后便会自动切换的需要进行任务的地图去，中途可以退出地图放弃任务。完成任务后会有各种奖励，并且委托人也有可能加入同伴。但公会冒险任务是不需要接受委托，只要条件满足，无论什么状况都可以达成，达成后可获得道具之类的报酬。冒险任务的种类包括寻找道具、战斗一定回数、特殊怪物的讨伐等等。在游戏中，达成公会冒险任务也是保持玩家探索乐趣的动因之一。


在城市中寻觅公会，完成更多的探索

需要注意的是，在游戏中，玩家无法任意变更队友所装备的武器、护甲等物品，只有在两种情况下能够改变：一种是在城市地图中，队友可能会对主角突然发出要更换特定装备物品的要求，而一种则是在战斗结束后，画面上显示角色成长信息时。

关于技能

游戏中的技能分为战斗、秘义和道具三大类。战斗技能是基本的攻击招式，每个招式都需要消耗一定的AP才能使用。每种战斗技能都拥有不同的属性，若是根据怪物弱点来使用合适的技能，所造成的伤害就会大幅增加。另外，战斗技能的等级会随着使用的次数而逐渐提升，如果达到一定次数还可能学会新的技能。秘义包括各种攻击型、辅助型以及回复法术，使用时也需要消耗一定的AP。其中最为醒目的是范围攻击型秘义，范围内受伤害的敌人越多，攻击的威力就会越大。调合道具是恢复我方队员或给敌人造成伤害的另一种方式。使用时无须消耗AP，取而代之的是在世界各地搜集到的零件。在AP值不足时，道具就成为克敌制胜的法宝了，而且提升能力的道具有令人瞩目的效果，在Boss战中能发挥相当大的用处。


游戏中的范围攻击秘义不但赏心悦目，杀伤力看上去也十分惊人

最后，《最后的神迹》的Xbox 360版已于去年11月20日率先发售，国外各大游戏媒体的评论可谓褒贬不一。比如日本权威刊物《FAMI通》就给出了38分（满分40）的高分，而欧美著名的游戏网站Gamespot的评分只有6.5，主要的诟病集中在画面的严重丢帧上。这个问题也许在PC版中得到解决，但随之而来的硬件配置要求想必也是相当惊人的吧……P


浓厚历史气息随着在我们面前展开的令人着迷、波澜壮阔的战争画卷再次扑面而来

帝国——全面战争

预计发售日：2009年2月

■北京 帕林

■在《帝国——全面战争》中，天才的游戏设计师们终于将可以操控的海战引入游戏之中。

18世纪是繁荣的100年、革命的100年，同时也是民主制度崛起的100年。工业革命轰轰烈烈的拉开了序幕，法国大革命是这100年的主题。在世界的一角，一个名叫美利坚的国家宣告独立……这就是我们即将迎来的《帝国——全面战争》的大时代。正如我们所知，《全面战争》这个游戏系列可以说是目前世界上最受欢迎的历史题材策略游戏，这都应归功于这个系列中散发出的浓厚历史气息以及在我们面前展开的令人着迷、波澜壮阔的战争画卷。明年2月，新的历史篇章又将在我们面前翻开。

海洋，崭新的舞台

战争，人类历史上永远的主题。如果说世界上能有什么游戏神形兼备地表现冷兵器时代的话，那么就只有《全面战争》。在经历了数年的发展之后，《全面战争》系列已经从原来相对简单的纯战术游戏演变成了一款融合了策略、政治、文化和战争艺术的综合性历史题材策略游戏，而在《帝国——全面战争》中，天才的游戏设计师们终于将可以操控的海战引入游戏之中。在这一代作品中，双层甲板的无敌战舰和各种战船无疑将成为游戏中最耀眼的明星。

海战韵味十足

在海战中，玩家可以派出最多20艘战舰参加同一场战斗。如果你认为这只不过是陆地战斗的简化版本，那可就大错特错了。由于战舰是靠风帆作为动力航行，因此运动能力和陆地作战单位就存在很大的差别。海上的战舰不可能进行原地转弯，因此，如何规划移动轨迹并保证侧舷永远对准敌人，以便发扬最大火力就成了最重要的问题。

《帝国——全面战争》的海战保留了所有经典海战游戏中都存在的3种炮弹——葡萄弹、链弹和普通炮弹的设计。葡萄弹可以有效杀伤人员，迅速削弱目标的攻击力（人少了就没有足够人操纵火炮了嘛）；链弹则是由一根铁链拴在一起的两个铁球，可以破坏对手的船帆，削弱其机动能力（一艘没法让自己侧舷对敌战舰永远没有机会开火）；普通炮弹则是直接攻击船壳，直至将其摧毁。在战斗中，玩家必须合理在3种炮弹中进行选择，才能达到最佳的攻击效果。在实际游戏过程中，玩家可以选择迅速瘫痪对方主力舰，让它变成一个没有战斗力的废物，留到最后解决。

除了炮战外，接舷战也是18世纪海战不可缺少的要素之一。在游戏中，接舷战是非常有效的战术，但同时也有很大的风险。首先，游戏中存在舷高的概念。只有舷高差距不大的船才比较容易


提升的图像引擎可以表现逼真的战场


殖民者的老巢——西班牙

成功接舷，指望像《大航海时代》中那样一艘小船空手套白狼还是算了吧。其次，接舷战需要攻击方顶住猛烈的炮火接近敌舰，如何保证在这个过程中不被击毁是另一个关键的问题，剩下的就是水手的数量、素质和经验的问题了。

英文名：Empire: Total War　本刊译名：帝国——全面战争　游戏类型：即时战略
制作：The Creative Assembly　发行：SEGA　期待度：★★★★☆

真实还是便捷?

在风帆战舰时代，风是一个相当重要的因素，这当然也被纳入了《帝国——全面战争》的海战之中。制作组在开始设计游戏海战时，曾经设想以完全真实的方式体现风的影响，这意味着战舰可以在海上进行“漂移”。如果风力很大，船只很有可能只能进行航向调整，就算船头已经转了过来，船依然会被风吹得继续向下风方向移动。这是一项非常真实的设计，但是由于体现起来过于复杂，而且会削弱游戏中玩家对于战场的掌控能力，最终被放弃了。最后制作组决定将游戏中风的影响只体现在船的移动速度方面，顺风行驶的时候速度快，逆风的时候速度慢，虽然不那么真实，但是会利于玩家理解。

在《帝国——全面战争》的海战中，士气依然是相当重要的因素。要知道，18世纪的海战经常是相隔不到50米的两艘大型战舰相互用数十门火炮进行攻击，这对于水手的心理素质是一个重大的考验，因此，如果你不想看到在战斗的关键时刻，自己的战舰转头驶离战场，就请一定注意不要让它们受到过于密集的火力打击。

海洋的重要性在全面战争各代作品中都刻画得十分明显。海上贸易永远是玩家资金收入的最重要来源，但是由于前几代作品的海洋仅仅限于地中海周围地区，因此海军的作用主要还是体现在运载部队进行跨海作战上。


伴随着炮声，海战开始了


绕过印度，向新世界进发


英国本土的战略要地


海船的设计完全尊重历史现实

在这一代作品中，和以往相比，玩家的舰队不但要保证近海的安全以及进行部队的运输，还需要保护本国的海外利益。在游戏中，玩家需要将一部分海军单位配属到游戏地图外的远洋区域。这时，玩家无法控制这些舰船，电脑会自动根据你配属给海外殖民地的舰队实力计算你可以得到多少海外利益。因此，如何分配自己在地图上的舰队和派往殖民地的比例也就成为了玩家要考虑的问题。

战争是政治的延续

人类从来不是为了战争而发动战争，所有战争背后必然都存在着政治的背景。为了体现这一理念，《罗马——全面战争》设计了元老院和宗教系统，《中世纪——全面战争》设计了教皇系统，这些都成为了玩家们津津乐道的政治元素。而在《帝国——全面战争》中，政治的元素将以“影子内阁”的全新方式展现。玩家在每个地区的总督都有一个自己的政治倾向，而这些家伙中的佼佼者将组成一个影子内阁，左右君主的行为。

在游戏中，根据影子内阁的组成成员不同，就决定了一个国家的政治体制。如果你想推行民主制度，就要尽量委派激进派作为各地方总督，反之，则应当让保守派人士一路凯歌。最终，国家的政治体制将为该国带来不同的优势。这个系统很好地反映了18世纪旧有的君主制度和新生的资产阶级自由萌芽的冲突，会让玩家真实感受到当时的政治风云变幻。

科技树首次引入

作为策略游戏，全面战争系列科技发展方面的缺失一直是一个令人遗憾的缺点。在《帝国——全面战争》中，玩家可以控制的科技发展终于被加入到了游戏之中。

与以前作品中几乎不能控制的科技进展和固定历史事件不用，本作中的科技将分为针对社会上流和社会底层两个部分。这两部分的作用不同，最终对游戏的导向也不同。玩家可以分别对两部分社会成分进行不同方向的发展，根据你引导的方向不同，科技就会以不同的顺序和倾向进行发展。如果一个玩家希望推进自己国家的民主化进程，那么在社会底层民众中宣传自由思想就是当务之急。如果在底层宣扬自由思想，而在上层宣扬君主至上，社会则将最终向君主立宪方向转变。


风对船队的航行和战斗有重要作用


AI进行了改进，战斗会更为真实

多样化的AI

《帝国——全面战争》中的AI在前几作的基础上又进行了改进。当然，每个策略游戏的开发商都会这么宣传，但实际上AI是不是真的会更好就不一定了，但至少目前这款游戏的AI系统有了一些新的特色。首先，战略层的AI和战术层的AI现在首次实现了相互连通。这是什么意思呢？在原来的游戏中，如果战略层AI判断实力不如玩家，需要转为防守，它就会在城市周围集中兵力，进行防御。但是战术层AI并不知道这一点，在收缩防御圈过程中如果遭遇玩家，电脑控制的部队还是会大胆拼杀，造成大量有生力量被一点一点消灭削弱。而现在，如果遇到这种情况，进入战术层面后，电脑操控的部队会在稍作接触之后就主动撤退，保存有生力量争取和自己的其他部队会合。

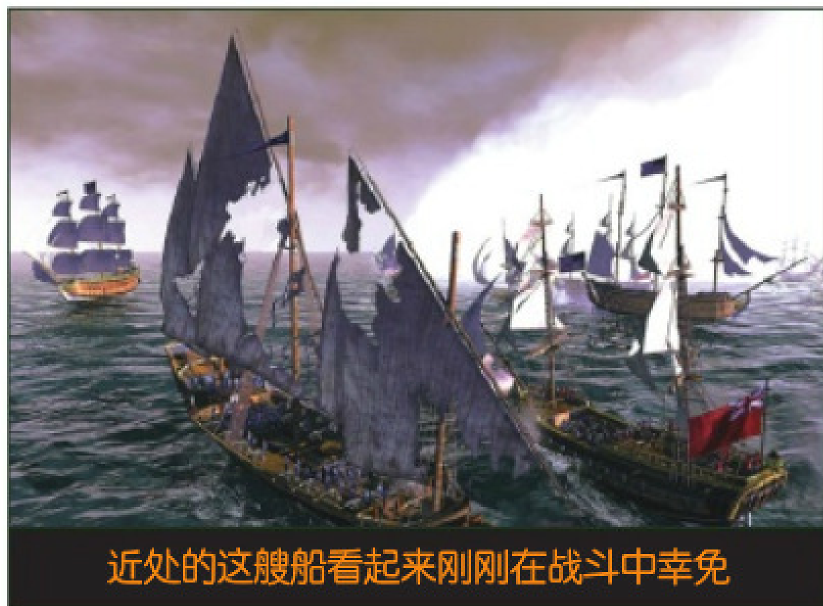
另一方面，制作组意识到了在《中世纪Ⅱ——全面战争》中，电脑控制的国家特色不够鲜明，无论是什么国家，都是一水的链甲骑兵+步兵的标准模式。在这一代作品中，AI控制的国家特色会更加鲜明，法国人会更偏爱骑兵和炮兵，在战斗中也会更倾向于使用纵队前进。这一设定无疑会提高了玩家的代入感，让游戏更鲜活生动。

关于其他

从《罗马——全面战争》开始，《全面战争》这一系列的画面和宏大场景就成了即时战略的一个标杆，历代产品都受到了玩家的肯定。在本作中，图像引擎得到了进一步的改善，画面效果将更加完善壮丽，同时尽量照顾低端配置的玩家需求。



一艘完全被摧毁的战舰



近处的这艘船看起来刚刚在战斗中幸免



18世纪的海战经常是相隔不远才开始攻击



玩家可通过地貌直接发现某片地区的特产



来吧，一起征服世界！



残酷的短兵相接，他们为美国而战

制作组在谈到游戏的画面时特别提到，本作的地图将使用NASA提供的卫星地图制作而成，让玩家不用再面对用3D制作工具做出的模式化的地图，看上去更有氛围。按照游戏地图设计师的话来说就是“像真的是从很高的地方俯瞰地面一样”。此外，原先需要点击进入城市才能看到的地区特产，现在也被直观地表现在地图上。玩家可以通过观看地貌就直观地发现某片地区是否拥有农田、林木、贵金属等特产。

声乐方面，或雄壮或舒缓的音乐和临场感十足的音效为全面战争系列营造了完美的游戏氛围，这一特性也继承到了《帝国——全面战争》之中。在游戏中，玩家将感受到文艺复兴之后的音乐魅力，繁复高昂的音乐将营造出一种欣欣向荣的感觉。


游戏的爆炸效果依然出色

英雄连——无畏传说

预计发售日：2009年第一季度

■江苏 老黑

■《无畏传说》除了3个全新战役流程以外，还将加入乘具作战内容。

2006年的RTS游戏《英雄连》将《战锤》的规则导入二战欧陆战场，以出众的画面和逼真的物理效果，征服了策略游戏的爱好者。将于第一季度推出的最新资料片《无畏传说》除了3个全新战役流程以外，还将加入乘具作战内容，玩家将驾驶包括“虎王”在内的一大批钢铁猛兽，去体验二战白热化阶段的枪林弹雨。

向《战争之貌》学习

“虎王”是德军坦克的名称，驾驶这种二战中火力最猛、防护最强的陆战霸主，也是这一战役的中心。目前演示的一个关卡发生在诺曼底登陆之后，玩家控制一个配备一辆“虎王”的装甲步兵编队，冲出被盟军包围的小村庄。坦克的乘员可以下车使用步兵武器作战，合理使用伴随坦克作战的步兵的能力，也是制胜的要点之一。坦克本身的能力提升是通过乘员能力的升级来完成的，炮手的能力提升，会让坦克拥有更快的装弹速度和准确度，驾驶员的技能提升之后则会带来更好的操控。

当年与《英雄连》同期推出的《战争之貌》尽管在画面效果上无法与其相匹敌，但它拥有非常出色的细节设计，在《无畏传说》中，Relic也从中吸收了不少要素，如“定向火力控制”。在《无畏传说》中，玩家可以用鼠标来手动控制坦克的开火，这在装甲对战中将非常有用，你可以针对对方坦克的弱点，选择炮塔与地盘的连接处、履带、油箱这些“死穴”展开精确的攻击，当然是否能够对敌人的钢铁怪兽实施“一击必杀”，除了要求玩家瞄得准以外，与乘员的具体能力也有很大关系。除此之外，《无畏传说》还引入了《战争之貌》的弹种设定，穿甲弹可以有效对抗敌人的重型装甲目标，而高爆弹则是步兵、建筑物的天敌。

《无畏传说》中除了可视化的物理效果以外，还将把物理特性作为游戏方式的一个重要组成部分，这对于表现本作的装甲作战是非常有意义的。在《战争之貌》中即便遭遇一辆威利吉普，“虎王”依然要停下脚步，然后送上一枚炮弹使其享受主战坦克的“待遇”，敌方的步兵在面对碾压过来的坦克时，更是面不改色心不跳，依然使用步枪、手榴弹进行战斗。《无畏传说》改进后的物理性和AI，使得虎王在面对轻型装甲车辆之后，完全可以加速冲上去，将其直接撞残，敌方等级较低的步兵则会在坦克的步步紧逼之下，从掩体后方直接逃命，沦为机枪的活靶。至于驻守在建筑物中的步兵，坦克更是可以以蛮牛的方式，将建筑物撞塌，甚至不需要浪费炮弹。


巷战是坦克的泥潭

步兵作战依然精彩

此次展示的德军战役，玩家的虎王坦克在冲出包围之后，被脚本事件“摧毁”，四名成员也下车组成了一个步兵小队，试图从小镇的最北方迂回到南部的撤退点。与以往依托掩体，合理运用武器，以步步为营方式进攻不同的是，这关的步兵作战更强调潜入，火力全开只会让步兵小队在敌人的合围之下转眼灰飞烟灭。此外游戏还展示了一个战地急救的功能，可以让任何被击倒的战友复活，这就避免了前作中由于关键人物的阵亡而导致任务失败的现象。

英文名：Company of Heroes: Tales of Valor　本刊译名：英雄连——无畏传说　游戏类型：即时战略
制作：Relic　发行：THQ　期待度：★★★☆


20年后，全副武装的斯宾赛也与时俱进地投入了次世代的怀抱

生化尖兵

预计发售日：2009年

■北京 蚕宝宝

■1987年推出的《生化尖兵》将在次世代与PC平台上重生，21世纪的新款仿生手臂无坚不摧。

不知老玩家们否还记得动作游戏王牌厂商Capcom于1987年推出的一款名为《生化尖兵》（Bionic Commando）的横版卷轴过关游戏，并在FC、PC、雅达利、GB、NES等各大平台上大放异彩。时隔20年，这款经典游戏将在次世代与PC平台上重生。Capcom对这款动作名作的新作可以说是十分重视，由于《生化尖兵》同时受到北美和日本玩家的喜爱，游戏开发团队也集合了两个地区的精英制作人。

“混搭”是时尚潮流

整个团队中包括了美方的制作人、日方的创意顾问以及开发《幽灵行动3》的瑞典游戏工作室GRIN的成员，针对次世代和PC平台各自的特点，力图为玩家呈现真实的人物造型和华丽的场景。Capcom坚持要在新版游戏中保留一些旧版的特征，GRIN在制作时采纳了这些建议，老玩家将欣喜地看到这些细节上的保留。比如斯宾赛依然身着20年前的绿色服装，而敌人还是清一色的红色服饰，这种强烈对比的色彩在20年后的今天又刮起了“混搭”的时尚潮流。“Bio-Rein”作为新的恐怖组织，取代了旧版中的纳粹组织“Badds”，他们是通过基因重组和生化科技打造的半人造战士，其组织结构类似邪恶宗教势，这个设定显然比纳粹更与时俱进。

特工的悲情命运在续写

新版的剧情设定在原版的10年之后，主角还是大名鼎鼎的特工内森·斯宾赛。当年他九死一生救出了上司“超级乔”，如今却被乔出卖入狱（特工生涯真是悲惨）。同时，他的仿生手臂被收缴，被莫须有的罪名判决死刑。就像好莱坞影片中常见的桥段，就在死刑执行的那一天，一个名为“Bio-Rein”的恐怖组织引爆了一种还处于实验阶段的新式武器，并迅速控制了Ascension城。出于无奈，乔治只好再度与死里逃生的斯宾赛做一个交易：如果斯宾赛能阻止恐怖组止的阴谋，乔就帮他洗清罪名。斯宾赛没有选择，只得接受这个任务，至少他又可以得到一个新款的仿生手臂。

上世纪80年代末的家用机还处于8位机的原始时期，横版卷轴动作游戏通常都会有一个碰到障碍会自动跳跃的技能，但当时的《生化尖兵》显然不愿意泯然众人，决意要突破标准规则，因此玩家在游戏中是不能跳的，而是赋予玩家一个仿生手臂作为补偿。说是仿生手臂，其实也就是一个“虎克船长”那样的铁钩，但可以自由伸缩。玩家能够向任何方向射出钩索，钩住天花板、墙壁和箱子等道具进行攀爬，或者利用惯性


红配绿，对于老玩家来说却是怀旧又和谐的组合


漆黑的夜，磅礴的雨，被束缚的斯宾赛，没有限制的手臂

英文名：Bionic Commando　本刊译名：生化尖兵　游戏类型：动作
制作：GRIN　发行：Capcom　期待度：★★★★☆


仿生手臂射出的钩索用来侦察也不错哦

进行摇摆，荡过障碍物，甚至还可以松开钩子，做一个自由落体，然后在半空中再次发射钩索钩住墙壁。这种杂耍般的动作令习惯了“跨栏式”操作的玩家们耳目一新。

新版的《生化尖兵》完全沿袭了钩索行动方式。这次GRIN为玩家准备了多功能的钩索腕套，真正做到360度自由伸缩。钩索可以做出的技术动作也更加丰富，例如攀爬、摇摆、击打、抓取、空中接力等，从而衍生出多变的游戏性，当然难度也相应地增加了。从演示视频来看，GRIN似乎只关注一件事，就是让斯宾赛不停地荡来荡去，无论是陡峭的山崖还是高楼林立的都市，都可以轻松穿越，比起旧版的身手自然是不可同日而语。

听起来有点像游戏版的《蜘蛛侠》？事实上就连实际动作都十分相似，但GRIN却不以为然。他们认为蜘蛛侠吐丝还需还需消耗一定的能量值，而斯宾赛的仿生手臂就自由得多，可以随心所欲地发射。最重要的是，蜘蛛侠发射的蛛丝是有射程限制的，斯宾赛却能抓住玩家视野中任何建筑物的表面，不管多远都能达到。GRIN认为旧版的摇摆荡跃就是游戏的精华所在，他们进行了一些小幅调整，得到的效果却是惊人的，玩家将在游戏中体验前所未有的空间自由感。没有战斗力的废物，留到最后解决。


真的不是蜘蛛侠吗？


右机枪左手臂，打得敌人毫无还手之力

除了炮战之外，接舷战自然也是18世纪海战不可缺少的要素之一。在游戏中，接舷战是一种非常有效的战术，

仿生手臂无坚不摧

被爆炸摧毁的Ascension城满目疮痍，街道的路面破裂扭曲，地铁轨道被抛上了半空，摩天大楼支离破碎，到处都是残垣断壁，甚至一些建筑物的表面都有核辐射的痕迹，一副世界末日的景象。所以游戏场景中的建筑并非都是坚固稳定，适合斯宾赛做荡跃秀的。比如那些悬挂在半空、摇摇欲坠的地铁车厢，斯宾赛利用钩索可以与车厢连接，运用仿生手臂特有的力量就能使整节车厢脱离轨道坠落到地面。

游戏中设计了不少关键剧情和谜题，需要玩家充分利用仿生手臂的特异功能去一一破解，从而推动游戏的发展。不过仿生手臂对场景造成的影响也会产生反作用。万一玩家破坏了唯一的通道或是重要的道具，就只能读档重新来过了。

玩家对付敌人的方式多种多样，最常见的攻击方式就是使用机枪或其他重武器进行扫射，杀出一条血路。无敌的仿生手臂则可以为玩家打开一条空中通道，还能在玩家被火力压制的情形下提供掩护，千万别小看了这个新款的仿生手臂，它同样具备了攻击能力，抓取石块或汽车然后将敌人砸扁只是小菜一碟，将铁车厢从轨道上扯下来砸死成群的敌人那才叫魄力。尤其是在缺乏重武器的条件下，更能节约弹药。21世纪的新款仿生手臂果然无坚不摧。

大量的分支剧情和任务

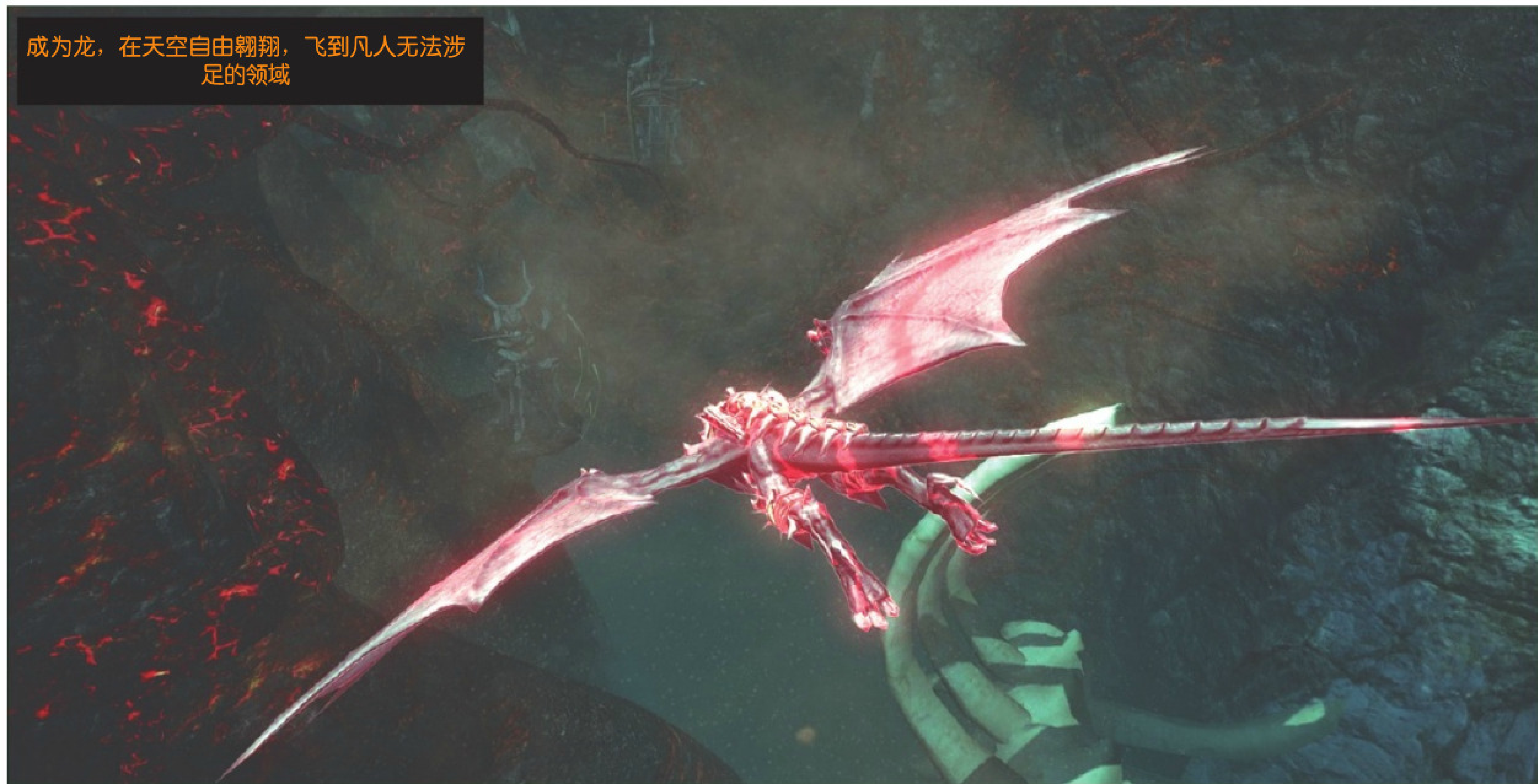
旧版《生化尖兵》的游戏流程足以傲视群雄，层出不穷的新鲜玩意、丰富的支线任务和流畅的动作让玩家为之着迷。新版同样设计了大量的分支剧情和任务，从中玩家将获得附加的武器装备和道具，其中就有完成主线任务所必需的关键性道具。更有甚者，某些主线任务的完成条件中包含了特殊任务，只有完成了特殊任务才能进入特殊区域或得到新的任务。

超越经典是很难的，而且这个经典还是一个20年前就在玩家心中生根发芽的古董，承载了玩家太多的回忆与期待。即使画面有了翻天覆地的变化、新动作也层出不穷，但仍要继承原作的精髓，抓住原作的神韵才能同时得出新老玩家的认可。就现在来看，新版的《生化尖兵》具有这个潜质，我们只是希望，它不要再跳票了……


对付空中敌人，仿生手臂也是强有力的工具，看来万能手在游戏真的非常重要


这“钩索”还能完成这样的空中动作


超越经典是否是一个奢望？


成为龙，在天空自由翱翔，飞到凡人无法涉足的领域

神界Ⅱ——我是龙

预计发售日：
2009年第二季度

■北京 蚕宝宝

■这款动作RPG不只满足于鼠标点击式的打打杀杀，开始挖掘深度和可玩性。

Larian Studios于6年前推出的《神界》（Divine Divinity）凭借紧凑的故事情节、宠大的世界观和较高的自由度等作为一款ARPG来说十分突出的特色颇得了广大游戏玩家和媒体的好评，Larian这个来自比利时的小型游戏制作公司也因此一炮而红，在推出了资料片《超越神界》后，正统续作《神界Ⅱ》也逐渐浮出水面（在《大众软件》2008年第24期中，我们对这款游戏进行了介绍，本期请看更详尽的报道）。

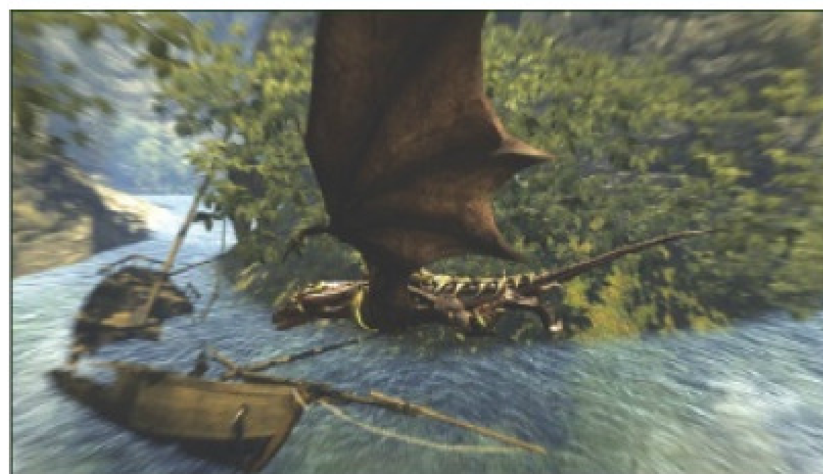
成为龙！

是的，游戏的故事仍然发生在Rivellon大陆，那块美丽富饶却在前作中饱受Damian的恶魔军团蹂躏的土地，是半神英雄Divine将它们逐出并封印在次世元空间里。数年后的今天，当人们享受着来之不易的平静生活时，Damian却打破了禁锢它的牢笼，带着愤怒与复仇回来了。为了达到目标，Damian控制了Rivellon大陆上最有势力的种族——龙骑士，像吸灵怪一样吸走了他们的灵魂，使他们变成一具具没有思想任人摆布的无情杀手，他们最终在一场战斗中将英雄Divine杀害。大陆上的人们再也忍受不了龙骑士的这种行径，自发成立了屠龙者组织。在本作的一开始，玩家扮演的就是一名初出茅庐的屠龙者，在接受一系列的考验和命运的捉弄下，逐渐成长为一名传奇式龙骑士。不过，这款游戏中的“龙骑士”可不是什么不看不中用的骑着龙满天飞的绣花枕头，而是可以获得变形成为龙的能力，飞到凡人无法涉足的领域。

现在的RPG都喜欢在世界地图的大小上作文章，一说起来就是我们的这个世界有多么多么庞大，Rivellon也不例外。如果步行的话，只是一个小任务就有可能让你跑得吐血，所以，为什么不飞呢？转换成龙的形态，在Rivellon的天空自由翱翔吧。有时地面的防空部队可能会让正在享受天空的宁静的你恼怒，于是，你降落地面，转换成人的形态，然后用传统的武器让这些讨人厌的东西消失。一个常见的组合技就是使用“恐惧”法术让敌人们像没脑的苍蝇一样四处逃窜，然后你便可以站得远远的用弓箭将他们一一击毙，再然后……腾飞，用龙形态下喷吐的灼热火球将剩余的人们烧成灰烬吧。龙形态的操控有点类似于飞行模拟游戏，在龙形态下也能装备不同的武器和技能，龙息？那都只是最常见的小儿科。Larian允诺将给玩家带来新奇的“飞行射击”体验，但对具体内容却是三缄其口，只有等玩家在实际游戏中去慢慢发掘了。

在Rivellon生活不是件容易的事，你看，龙和屠龙者们席卷了这块大陆，Damian的爪牙们更是四处肆虐，想和Damian作斗争，就得想方设法变得更强（也就是升级了）。玩家拥有一座战


战斗在Rivellon大陆上，带个跟班的感觉也不错


龙可以迅捷地飞越江河，剑、魔法，还有龙！一个也没有少

斗之塔，与《霸王》中的那座塔十分相像，玩家可以在这里花费经验点数来学习各种格斗技巧，也可以用采来的资源打造武器和护甲，或是用在冒险途中得来的奇珍异宝装饰自己的战斗之塔，扩充新的房间还可以让玩家学习一些新的特殊技能。如果你不想这座塔死气沉沉的，也可以招募具有不同才能的人为你

英文名：Divinity II: Ego Draconis　本刊译名：神界Ⅱ——我是龙　游戏类型：动作角色扮演
制作：Larian Studios　发行：DTP Entertainment　期待度：★★★☆


见识一下龙息的厉害吧


闲着无聊就去打乱NPC的生活吧，真是邪恶的游戏……


远距离先发制人的弓箭永远是最受玩家欢迎的武器之一


游戏里的魔法效果相信会让大多数视觉系的玩家都满意

工作。比如附魔师可以为玩家的装备附魔，是个人见人爱的家伙；炼金师则会教你如何将在冒险途中采到的花花草草制作成用的药水；而死灵法师就很可怕了，鬼知道他会教你什么……你也可以召唤小鬼做你的跟班（又一个偷师《霸王》的设定），它会在瓶瓶罐罐和倒下的尸体中给你找宝贝。再教你招狠的，像科学怪人一样把小鬼们拼凑在一起……看看会生成什么新怪物吧。

偷心者

和其他角色扮演游戏一样，《神界II》也有一个错综复杂的技能系统。在游戏一开始，作为屠龙者学徒的玩家就拥有银之眼的能力，它能让你看到不死生物（真是个可怕的技能）。但最有意思的技能莫过于读心术，如果你是一个喜欢分支任务的玩家，这个技能将对你十分重要。选择不同的方式完成任务会对游戏进程造成深远的影响，如果你能事先了解当事人的心态，显然你就会更清楚应该如何做出决定。让我们来举个例子吧，Aleroth镇的理查德交给你一个在所有奇幻RPG中都可见到的猎杀地精的任务，每取得一个地精的心脏他就会付给你相应的报酬。你可以简单地接受任务并按常规完成它，或者试试读心术……不试不知道，一试不得了，原来这斯是个奸商，他付给你的酬劳远远低于市价。知道真相的你也不是省油的灯，直接绕过他去找能付你大价钱的买主，或直接拒绝这项赔本买卖。有意思的是，当你拒绝他后，这个任务并没有结束，理查德会亲自跑去杀地精。不久后你会在森林里撞见这个被地精包围的倒霉鬼，从而引发更多的任务……

在另一个任务中，娇艳的戴娜让你去送一封私人信函给镇上的铁匠。再试试读心术？你会发现这个女人背着她的丈夫和铁匠幽会。我想你没那么好心去成全他们吧……把信带回去给戴娜并勒索她——不给钱我就告诉你老公！谁知这戴娜也是个敢爱敢恨的女人，她并没有理会你，而是自己把信拿去跟丈夫坦白——我要永远离开你了！然后就去找铁匠私奔了……丢了老婆的丈夫满肚子怨气，铁匠也不再与你做交易了。这还没完，再试试对丈夫使用读心术吧。原来他在屋顶上藏了一把钥匙，用这把钥匙打开房间里的箱子会找到一份证实他曾杀死他老婆第一个情夫的文书；如果将文书交给警察，戴娜的丈夫将被逮捕，戴娜从此和铁匠幸福地生活在一起，铁匠不但恢复同你交易还给你打折呢。类似的例子还有很多，哪怕是一个很小的分支任务，玩家的选择有可能让你获得一条珍贵的项链，或者造成NPC的死亡，或者让一个家庭妻离子散——“玩家可以使用各种各样的方式来摧毁在这款游戏中生活的人们。”Larian工作室的CEO如此说道。



游戏中最酷的部分在于玩家不必每件事都事必躬亲。还记得在《超越神界》中能在神界和魔界中自由传送的“穿梭者”吧？玩家在此次的冒险中也有可能遇到他们，并可以交付他们一些任务——有什么附魔材料懒得去找吗？找穿梭者吧！有什么低等级的小怪不想去找吗？找穿梭者吧！但切记，穿梭者也不是万能的（否则还要玩家干嘛？），如果你派他们去完成一个“无法完成的任务”，他们可能就没法活着回来了。为了增强他们的战斗力，你可以为他们装备一些你不需要的武器或护甲，抑或是一些奇怪的物品——感谢Larian，我们那些换下来卖店又值不了几个钱的旧装备和到通关都不明所以的物品终于有可用之处了……

Larian工作室一再强调本作的自由度和互动性，看来作为动作RPG的《神界II——我是龙》也不只是满足于鼠标点击式的打打杀杀了，而是更注重于挖掘游戏的深度和可玩性。对我们玩家来说当然是一件好事，只不过开发进度是个问题——根据最新消息，这该死的游戏又延期了。P


既然是神，就要有横扫千军的魄力

半神

预计发售日：2009年2月

■北京 MorganaBlackstaff

■玩家将控制一位拥有绝对力量的神，以摧毁地图上大面积的“炮灰”为乐。

由曾制作了风格独树一帜的RTS《横扫千军》的克里斯·泰勒领导的Gas Powered Games，制作游戏的方向很明确——不是《地牢围攻》那样的动作角色扮演游戏（ARPG），就是《最高指挥官》那样的即时战略游戏（RTS）。但他们最新公布的《半神》既不是ARPG，也不是RTS，而是兼具两者特征的全新类型游戏。可以说，《半神》的创意在很大程度上是来自于《魔兽争霸Ⅲ》的非官方MOD“远古之战”，也就是俗称的“魔兽3RPG地图”。游戏中玩家不像传统RTS那样需要采集资源和控制所有的单位，而是更注重众神间的战斗，玩家将控制一位拥有绝对力量的神，以摧毁地图上大面积的“炮灰”为乐……想起来就很有趣不是？


每一场战斗都是大规模冲突，令人热血沸腾

ARPG+RTS

Gas Powered Games最初的想法只是希望能基于自主研发的《最高指挥官》的引擎来打造一个神话题材的游戏，在开发过程中逐渐发现ARPG与RTS相融合的魅力（况且这也是他们最擅长的类型）——无论玩家喜欢小队成长，还是大规模集团战斗，它都可以满足你。玩家在游戏中收集各种装备，并借助魔法戒指、项链和珠宝，将你的半神打造成一个终极强者。在瞬息万变的战局中，借助“微操作”完美地指挥半神英雄，利用“快捷键”有条不紊地为自己的基地添加新建筑和防御工事。

游戏混合了众多神话中的生物，如巨人、食人魔、恶魔、巫妖等，铸造了一个史诗般的传奇战争。游戏的地图十分庞大，场景气势磅礴，不同于同类游戏中草丛般的树林或是水潭般的湖泊，本作中到处可见挂于天际的瀑布和高耸入云的空中堡垒，但带来的负面效果却是游戏区域被迫缩减。游戏的画风也相当豪放，当法师在施展大范围火焰魔法时，整个画面都将燃起熊熊烈火，巨人则挥舞着战锤将整个屏幕上的士兵瞬间击飞，十分震撼。

RTS的要素

游戏的地图结构相当简单，就好像古代的两军对垒，屏幕的底部是玩家的大本营，而顶端就是敌军的阵营。敌人士兵通过传送门源源不断地产生，相应


狭路相逢，势不两立


弹指尖，灰飞烟灭

英文名：Demigod　本刊译名：半神　游戏类型：动作角色扮演/即时战略
制作：Gas Powered Games　发行：Atari　期待度：★★★★

地，玩家一方也能生产NPC战士，或通过传送门获得援军。玩家的任务就是指挥半神英雄，巧妙突破敌军的纠缠，直捣黄龙，摧毁敌人的基地。玩家可以利用建筑来生产单位，使用道具来强化士兵的攻击力和防御力，或者用一些特殊的兵种来进行独特的攻击，例如建筑防御塔、制造投射攻击武器、命令巨人进行大范围的击飞攻击等，尽情享受酣畅淋漓的战斗快感与大规模的攻城战。

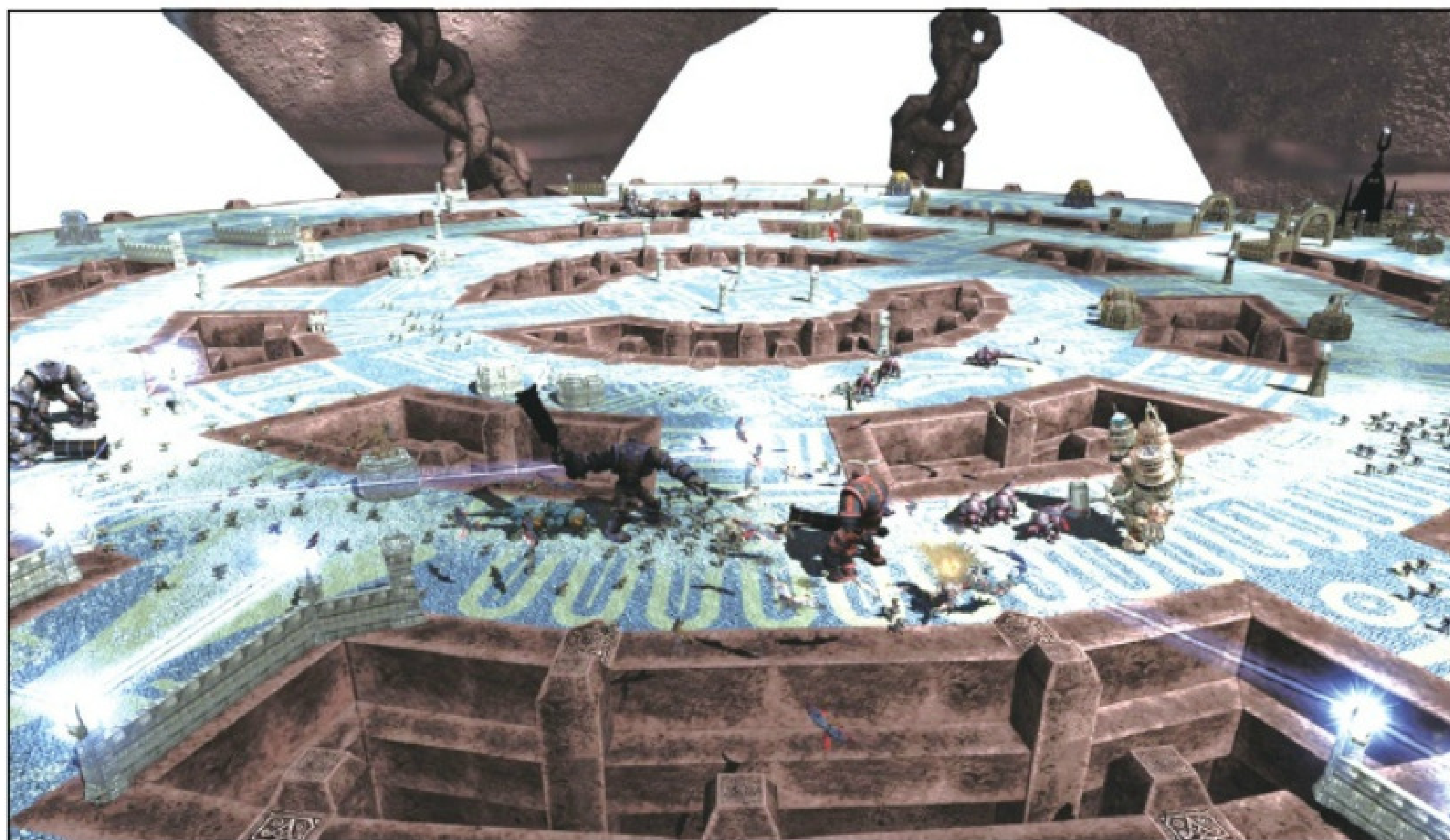
玩家虽然可以为自己的基地建造防御塔之类的附加建筑，但并不能真正决定基地的建筑结构，因为所有建筑物的位置都被严格控制。要建造建筑物并使其正常动作，就需要将半神投入战斗，以杀死敌人的士兵来获得经验值与金钱，经验值用来升级建筑物和半神的装备，金钱则可以购买戒指和药水，提升半神的攻击力、速度或魔法技能。

天使，还是恶魔？

如上文所述，玩家在游戏中主要控制的是巨大的半神。游戏中有8个半神——4个光明神和4个黑暗神，这些半神有长相狰狞的魔兽，也有身披洁白羽毛的天使，甚至是兼具魔鬼与天使特征的女王。其中4个神是刺客属性，他们的操控感更类似于《暗黑破坏神》这样的ARPG，而另外4个则是将军，玩起来更像是《魔兽争霸III》。玩家可以选择自己喜爱的半神参与战斗，使用不同类型的半神也将获得完全不同的游戏体验。有的半神可以独挡一面，例如Torchbearer是典型的远程战斗型角色，他能操纵火与冰的力量，并可随意在这两种元素学派之间转换，把敌人冻成冰棍后再把他们烧成灰。而Rook则是力大皮厚型的前锋，那把无坚不摧的战锤就是他最好的武器。有的半神则靠生产和建造大量小型战斗单位和建筑物来战斗，例如那些被称作“将军”的半神，他们能够靠自己的半神力量来运转一座城堡，然后从中召唤出密密麻麻的小兵。当然，有必要的话将军也可亲自上场作战。

单人、多人同样出彩

《半神》的游戏模式包括单人战



远距离视角更利用观察战场的局势



烧死一切炮灰！



刚柔相济，谁与争锋

役、小规模战役和5v5的联机对抗战役，每个模式都包含了8张地图。《半神》的多人游戏引入FPS游戏的对战模式，例如死亡竞赛等。此外还加入了多人合作模式（Co-op Combat），突出协同作战的乐趣。但游戏并没有忽略单人游戏模式，在单人游戏中有着丰富的剧情，更重要的是——电脑的AI足够优秀。Gas Powered Games在这方面花费了大量时间来确认电脑AI具有足够的竞争力，哪怕玩家与电脑对战也不会感到枯燥乏味。值得一提的是，友方的电脑角色甚至懂得与玩家的军队互补，使团队协作变得非常自然。例如当玩家准备消灭敌方的半神时，电脑队友会前去冻结目标，并在该效果被解除前配合本方的高杀伤战斗单位发动突袭。此外，当电脑队友吸引敌方注意力时，本方的半神要加速建筑军队，并迂回到敌人军队的背后，攻击它们的基地。想必是ARPG的开发经历所致，《半神》十分注重单人游戏的乐趣与完整性，游戏并不支持非官方MOD的制作和发行，有得必有失吧。

单人游戏的方式也很有意思，有点类似于格斗游戏，每场战役都有5局，而5局比赛中获得最多分数的半神就是胜利者。虽然游戏的总共流程只有5小时，但由于多样化的角色设计，重玩性还是相当高的，这还意味着5小时就可以通关的战役模式本身就是设计用来在不同角色下多次通关的。游戏的关卡设计或恢宏或具有异国情调，比如瀑布中的庙宇、熔火的矿脉、漂浮在空中的神殿等。在游戏的一段演示视频中，我们看到一个类似监狱的场景中有一个巨大的水晶穹顶，里面囚禁着巨型怪物，它的眼睛会随着玩家的视角移动，真是诡异至极。

这款看起来具有视觉冲击力型游戏显然承载了Gas Powered Games的极大野心，ARPG+RTS是现今一个十分讨巧的作法，再加上火爆刺激的大规模战斗，我几乎看到了那些热衷于此的玩家在波澜壮阔的地图中杀得昏天暗地的样子。为了保证质量，游戏的发售时间也一再延期，最新的消息则是2009年2月上市，让我们期待它能如期推出吧。


游戏的主色调更鲜艳了

静物2

预计发售日：
2009年第一季度

■上海 CaesarZX

■《静物2》依然保持着前作的传统，允许玩家控制两个被命运而联系在一起的角色。

2007年底，知名冒险游戏发行公司Microid就宣布了制作《静物》续作的消息，但细节直到最近才开始公开。第三人称点击式冒险游戏《静物》（Still Life）于2005年4月发行，受到许多AVG玩家的好评，让许多不曾或很少接触AVG的PC游戏玩家开始对这个已经快“自然消亡”的游戏类型重新感兴趣起来。

前作的故事讲述了优秀的年轻女探员Victoria McPherson经手的一件连环杀人案件，她将此案与半个多世纪前自己的祖父Gustav McPherson的奇特经历联系起来，从祖父的日记里寻找线索试图破案。玩家在祖孙两代人的时空之间来回穿梭，探索整个案件的谜底。然而前作的结局并不圆满，事实上，案件最后并没有侦破，罪犯依然逍遥法外。究竟谁是神秘杀人犯？据说《静物2》将把谜底揭晓。在谜底揭晓的同时，Victoria还将面临一宗新案件的调查。

悬疑的新案件

目前《静物2》正在由Gameco工作室紧锣密鼓地开发中。续作讲述的是2008年秋，Victoria被派往缅因州调查一件谋杀案。10月2日，一名失踪女性Audrey Adunnigan的尸体在201高速公路上被发现。谋杀的手法、警察获得的一盘录像以及媒体的宣传，毫无疑问地共同将凶手指向一个人——“东岸行刑者”又作案了！验尸的结果没有得到任何线索，因为作案人精心地清洗了尸体。历史又重演了：凶手没有给警方的调查留下任何可乘之机。

在自己汽车旅馆的房间里，Victoria回忆起一篇由记者Paloma Hernandez执笔的报道。巧合的是，所有和“东岸行刑者”相关的罪案报道都出自他一人之手，在文章里，Paloma一直对联邦调查局和Victoria的调查毫无进展表示谴责。不过她还是打电话邀请Victoria晚上出来和她会面，她宣称自己有凶手的线索。Victoria自然无法拒绝。可这个记者在见面前竟然被“行刑者”绑架，她在10月3日醒来时发现自己就在“行刑者”的简陋房子里……

与《静物》一脉相承

《静物2》依然保持着前作的传统，允许玩家控制两个被命运而联系在一起的角色。这一次，玩家控制的就是上述两位女主人公，她们有互补的情节体验，玩家将面临两种不同的游戏体验。玩家可以控制被凶手追杀的记者Paloma，千方百计生存下去；也可以扮演追踪凶手的联邦调查局警探Victoria，坚持不懈地查出真相。

与前作的最大不同是，这一次的画面将完全以实时3D演算。Microid最近先后公布了两部预告短片并陆续放出了一系列截图。第一部预告片没有出现任何人物，镜头由一幢废弃的阴森大豪宅内部开始，从用来实施酷刑的恐怖房间移到豪宅外部，从豪宅内依稀传出了女人痛苦的呜咽和尖叫声，由近至远贯穿短片始终。第二部短片的开端，一个戴防毒面具、拿着数码摄像机的人破门而入，将一位白衣女子绑架到未知地点。随后Victoria得到了一份从头至尾记录犯罪全过程的录像带，竟然是罪犯自己寄出的！根据录像的内容，Victoria开始在废弃豪宅里紧张地搜索起来，然而许多房间里陷阱密布，危机重重。从公布的数张截图来看，游戏中许多场景一改前作阴暗晦涩的风格，色彩明显鲜艳明亮了许多。由于从2D+3D变成了全3D，画面的细节度和精美程度可能有些损失，不过3D引擎的确可以实现更多的互动效果。游戏的操作方式依然不变，保持原作的鼠标点击式（对全3D画面的游戏来说有点奇怪）。

根据Microid的说法，《静物2》将于2009年第一季度发售，北美地区首先上市，其次是欧洲和其他地区。让我们拭目以待吧。P


全3D画面其实略显粗糙

英文名：Still Life 2　本刊译名：静物2　游戏类型：冒险　制作：Gameco Studios　发行：Microid
期待度：★★★☆



这样的画面从风格到色调，都容易让人想起那些早期的回合制经典

圣战群英传Ⅲ——复兴

预计发售日：2009年第一季度

■北京 帕林

■《圣战群英传Ⅲ》延续了这个系列的传统，依然是以回合制策略加战术的形式进行游戏。

如果你问我，回合制策略游戏中有什么能和《英雄无敌》一决高下，那么答案只有可能是两个——《奇迹时代》和《圣战群英传》。同样的回合制游戏方式，同样的战略战术双重层面，这3款游戏却做出了完全不同的游戏感受。其中，要数《圣战群英传》的战斗方式最为奇特，这款游戏也因此赢得了玩家们的喜爱。

传统的延续

《圣战群英传Ⅲ》的故事构架没有太大变化，但本次可使用种族缩减为了3个，分别是人类、恶魔和精灵。游戏中还存在两个玩家无法使用的种族，估计是预留给今后的扩展版中逐渐开放。而且按照这个系列的惯例，在今后的扩展版中一定还会加入更多种族。

《圣战群英传Ⅲ》延续了这个系列的传统，依然是以回合制策略加战术的形式进行游戏。在战略层面，《圣战群英传Ⅲ》和《英雄无敌》系列十分类似，也是包含了英雄探险和城市经营两个主要线路。英雄探索方面，除了《英雄无敌》中可以实现的操作之外，这款游戏中还包含地图魔法的概念。游戏中的魔法在研究出来之后，即可以在地图上使用。这意味着玩家可以在开战之前就通过召唤、伤害等手段削弱对手，为自己在战术层面取得更多的优势。


《圣战群英传Ⅲ》的美工水平已经有了很大的进步

在战术层面，“圣战群英传”系列有着自己鲜明的特色。复杂的战斗被简化为前排后排的巧妙安排和攻击时的战术配合，整个过程基本上是根据双方部队的速度排定行动顺序，然后选定每个部队的行动。由于有前后排设计，先攻击什么后攻击什么就变得非常重要，成功的战术能让你逆转败局，以弱胜强。

本作在延续了这种经典的战斗方式的基础上，将原来每方的6个单位位置扩展到了12个。所谓单位位置就是说有的怪兽，例如龙，体型特别庞大，能力也特别强，它们会在战场上占据多个普通单位的位置，以此保证游戏不会变成无脑堆兵。此外，针对前作中部队一旦进入战场就不可能再调整阵形的问题，本作中添加了在战场上也可以进行有限移动的设定，使得游戏过程中有了更多可以发挥战术的空间。此外，本作中英雄的重要性也得到了强化。英雄本人在战场上也可以出手攻击，而不只是在后方观看，而玩家可以带领的单位数量也和英雄的等级直接相关。实际上在《圣战群英传》系列中，不只有英雄才有等级，你的每一个单位都有自己的经验值和等级。因此，如何保证所有的单位在战斗最后都能生存下来也是玩家需要细心考虑的问题。


镜头转换到近景之后，可以看出画面还是显示了非常细腻的细节

技术的进步

在城镇建设方面，《圣战群英传》一向很有特色。2代在玩家的城镇中，有超过10种招募建筑，很多都是相互排斥，可以说100个玩家就有100种不同的部队组合和相应战术。随着时代的进步，《圣战群英传Ⅲ》也终于赶上了3D的潮流，从目前公布的图片来看，游戏的美工水平比较高。实际上，近些年来俄罗斯制作组出品的游戏虽然名气赶不上欧美厂商，但是其画面水平的确经常能让我们大吃一惊。

英文名：Disciples III: Renaissance　本刊译名：圣战群英战Ⅲ——复兴　游戏类型：策略
制作：Akella　发行：Strategy First　期待度：★★★☆

头条新闻

■国服更新《末日的回响》，《巫妖王之怒》临近

经过望眼欲穿的等待，中文《魔兽世界》服务器从12月9日凌晨0点开始进行《末日的回响》——俗称“冰封前夕”的改版维护，并于同日开放了客户端的下载和升级。为期一天的服务器升级维护并没有出现什么问题，一天后，国服的玩家终于在延迟了将近一个月后步入了《巫妖王之怒》的前奏步伐中。由于游戏审批上的原因，此次更新颇具“中国特色”：游戏的登录界面上，以往巨大的黑暗之门已经换成了诺森德的冰雪世界，并且增加了进入游戏前设定游戏视频和声音的功能。但细心的玩家会发现，屏幕左上角依旧保留着《燃烧的远征》的游戏Logo，而3.0更新补丁的安装界面显示的也是TBC的风格和Logo。国服何时可以更新WLK，是岁末年初暴雪和九城留给玩家的一个谜团。


冰龙没有了，《燃烧的远征》的Logo也仍然安在

■《巫妖王之怒》首日售出280万份

11月13日，《魔兽世界》第二部资料片《巫妖王之怒》在北美、欧洲、智利、阿根廷、俄罗斯同步上市；14日在澳大利亚、新西兰、新加坡、马来西亚、泰国上市；18日转战到韩国以及中国台湾、中国香港和中国澳门，只有中国大陆地区的更新尚不明朗。暴雪透露，WLK上市首日，全球共有1.5万个游戏商店在午夜时分同时销售游戏客户端，24小时内便卖出了280万份，这个数字已经打破了《燃烧的远征》的首日销量纪录。《魔兽世界》不仅凭借资料片的上市重新挽回了同时在线人数下滑的趋势，也间接打击了《战锤Online》《科南时代》等竞争对手的上升势头。

■《星际争霸Ⅱ》愚人节发售?

说起暴雪新游戏的发布时间，总离不开一个问号。一般来说，并不急于发售游戏用以套现的暴雪总是会在无数次跳票后再推出游戏的正式版。但近来国外媒体已经热炒《星际争霸Ⅱ》会在近期发售的消息。据报道，VR-Zone.com网站公布的一份游戏发售清单，列出了将于近期发布的游戏，其中将《星际争霸Ⅱ》赫然列在2009年第一季度。《星际争霸Ⅱ》已经确定将拆分为三部曲推出， 每一章节对应一个种族，其中打头阵的是人族部分《自由之翼》（Terrans: Wings of Liberty），随后才是虫族和神族。在2009年第一季度的消息不胫而走后，很多人猜测，《星际争霸Ⅱ》很有可能在《星际争霸》的11周年纪念日（2009年4月1日）正式发售。

■《暗黑破坏神Ⅲ》刚完成第一幕?

在2008年6月的WWI上公布《暗黑破坏神Ⅲ》时，看到演示视频中精美的画面和痛快淋漓的砍杀，给人的感觉似乎是游戏的完成度已经很高了。在10月初的BlizzCon上，暴雪还开放了《暗黑破坏神Ⅲ》的试玩，不过《暗黑破坏神Ⅲ》官网论坛的管理员近日特意出来澄清：“能玩”跟“完成”是截然不同的两个概念。BlizzCon上能试玩的只不过是游戏中很少的一部分，而官网管理员的透露仅仅是：游戏的第一幕已经能玩了，不过“我们仍然有很多的工作要做”。目前所有的消息都显示，《暗黑破坏神Ⅲ》的发售日还是“TBA”（待宣布）。

月评

■ WLK还有多远?

国服在更新《末日的回响》时的安装界面，或许能显示很多问题，它意味着不论什么原因，国服目前为止还不能使用任何《巫妖王之怒》的标志。此外，在原版登录界面上会有一条冰龙在登录场景中飞来飞去，国服本次更新中也没有出现（但用一个很小的补丁就可以解决这个问题），令人颇感无厘头。但无论如何，3.0的上线是一个很明显的信号，这意味着玩家已经开始步入WLK的节奏。按照外服更新的惯例，《末日的回响》更新半个月内就会进行WLK的更新，而国服出于审批等可以想象的原因，恐怕不会在如此快的时间内就更新资料片。不过，九城选择在这个时候更新3.0，或许并不完全如外界猜测的那样，只是要刺激一下的在线人数，利用小幅回勇的玩家数量给九城新一季度的财报增加闪亮的一笔。因为3.0已经正式步入了资料片的轨道，玩家的职业天赋、技能都有了新的变化，而资料片无法更新，对玩家继续体验现有的游戏内容无疑会产生一定的负面影响。这一点恐怕九城在更新之前就应该考虑到。

从目前各方面的反应来看，如果没有任何意外，WLK在2009年年初更新的可能性还是很大的。这样的进度既没有和欧美等外服的更新日期差太远，似乎也符合玩家们百般打听到的所谓“审批周期”。能不能玩着WLK过年？现在这是最大的悬念。



安装界面上依旧是《燃烧的远征》的风格，这也算是无奈之举吧

《巫妖王之怒》，真的太容易？

■福建 Dreamer

就像我们都看到的，原本世界第一、第二的Nihilum和SK Gaming合并而成的新公会在《巫妖王之怒》推出短短3天之后，在还没有多少人达到80级的时候，就已经把这个资料片所有的内容都打通了：25人的黑曜石圣殿、纳克萨玛斯和永恒之眼。紧接着，很多有实力的公会也在资料片推出后一周左右做到了相同的事情，这些副本的挑战似乎无关技术与难度，差别好像只在于哪个公会最先有20多个成员达到80级。

变容易的副本？

反过来看看《燃烧的远征》初开的时候，屠龙者格鲁尔在全体使用合剂的情况下也仍然是不小的挑战，最初版本的玛瑟里顿需要多个装备精良的坦克，还需要多个术士。即使不说这些，单是要所有团队成员都完成5人英雄副本的“纳鲁的试炼”都不是很容易的事，大家首先需要打多遍普通难度的副本取得装备——单靠60级纳克萨玛斯的装备在很多英雄难度副本中根本不堪一击。而《巫妖王之怒》呢？所有人都跳过了普通模式的副本，加上不需要钥匙，几乎所有玩家一到80级就直接开始冲击所有副本的英雄难度，等到有足够的80级玩家就去25人的团队副本（同样是英雄模式），连10人的普通难度团队副本都不太看得上眼了。

容易也许不是坏事，放眼美服、欧服，目前的资料片中还是一团红火，甚至就连很多古董级的WoW玩家、早在TBC推出前就ALK的玩家也都被吸引回来了。据笔者的了解，几乎所有人都认为这部资料片要比TBC好上几十倍。但是危机也隐藏在这红火的景象之中：在资料片推出还不到一个月时，已经有不少人觉得无事可做，开始感到无聊了，他们已经计划在等待新的内容出来前先玩玩别的单机或网络游戏，而暴雪那里的进度显然跟不上玩家的节奏。目前资料片后的第一个补丁3.0.8正在公共测试服务器上测试，不过它的主要内容是修正大量WLK首发时存在的问题，比如不靠另类方法、变态的队伍组成以及超好的人品就无法完成的某个英雄副本的成就，还有加上遗漏的烹饪等各专业的配方等。也有一些实用的更新，如根据资料片出来后观察到的实战情况作一些职业上的调整，比如猎人的PvE输出过高，AoE能力接近甚至超过了定位为AoE之王的法师，需要加以削弱；当然，还有法师的奥术系PvE伤害过低导致无人使用的情况也必须得到修正。这毕竟是3.0.8，下一个补丁才会增加新的团队副本，目前看来可能至少还要一两个月时间，这段时间内对很多人，特别是中上游公会的成员来说可能都会觉得极为无聊。

暴雪将如何调整？

TBC开放时有15个5人副本，从比较上来看，WLK的副本的确是少了些，而且难度确实太低，到处都可以看到有人抱怨WLK的副本设计太简单。只要坦克堆够防御值不会被爆击，就都轻松得很，最流行的打法就是拉上几堆怪物AoE之。而暴雪还打算适应这一趋势，给萨满等职业也加强AoE能力，做到全民AoE。至于团队副本，纳克萨玛斯是很多公会60级的时候已经打过无数遍的，而新纳克萨玛斯内的结构、小怪和首领都几乎不变，只是为适应25人入门级副本的定位而在怪物的生命值、伤害、技能等方面加以调整，对很多人来说都是轻车熟路。因为这个定位，帕奇维克变成小菜一碟；洛欧塞布根本不需要担心治疗问题；萨菲隆完全不需要任何冰抗装备；克尔苏加德更是搞笑，80%成员从未见识过任何版本纳克萨玛斯的临时队伍也可以一次就轻松推倒他。蓝龙之王的战斗有些特别，但只需要花一点点熟悉，也可以轻松将它击败，甚至已经有人达成成就——用一半的时间就把它干掉。至于黑曜石圣殿里的黑龙，如果选择普通难度进去，用著名的Conquest公会成员的话说，就是“连我妈都可以干掉它”。当然，WLK中还是有具有挑战性的Boss，就如刚刚提到的黑龙，如果你在不预先杀死3条暮光幼龙的情况下与之战斗，那这场战斗的复杂性和难度就是天壤之别，对一个团队的各个方面都是严峻的挑战，可算是WoW史上最难的战斗之一。从以往的访谈中可以得知，副本难度的降低是WoW设计的一个趋势：尽量平易近人。设计者不再希望耗费大量的时间精力去设计只有不到5%的玩家可以见识到的内容，但是仍保留困难模式的成就供喜欢挑战的团队尝试。不过目前这些成就主要只是奖励头衔、坐骑等，似乎与付出的努力不成比例。

暴雪显然了解形势，他们已经说会提高下一个团队副本Ulduar的难度，并考虑增加此类困难模式的奖励。太困难的太阳之井高地导致玩家流失，太容易的WLK当然也会导致玩家流失，到底暴雪怎样调整才能恰到好处，还真是个令人头疼的问题。


副本不再是WoW中PvE玩家的噩梦，在欢呼的同时，我们会发现挑战变少了并不一定是好事


某些Boss战依旧是经典的设计，只是它们太少了


暴雪也在思考，如何才能跟上玩家FD的步伐？


如何像“暗黑”那样拥有长久的可玩性，真是对《魔兽世界》开发者的一大考验

3.0时代：全民太阳井新版攻略

■福建 风梦秋

嗯，朋友们，2008年12月9日，CWoW《末日的回响》终于更新了，而《巫妖王之怒》还要等一段时间。这个版本尴尬地无法打上WLK的新Logo，事实上也让许多人在WLK真正更新前显得无所事事。这期间对于很多玩家来说，最想做的事情可能就是打通太阳之井，最终完成《燃烧的远征》，同时也能拿到一些不错的装备帮助日后升级——有些职业的太阳井装备甚至可以一直持续到纳克萨玛斯等80级团队副本，就像国内的顶尖公会曾以T3的装备打通了黑暗神殿一样。

太阳井的平民化

《末日的回响》到底有什么变化，使得太阳之井高地这个《魔兽世界》中难度最高、导致无数公会备受挫折甚至解散的顶级副本，变成了临时队伍都可以长驱直入的全民副本呢？第一是TBC团队副本的所有Boss和怪物的生命值削弱了30%，太阳井Boss的生命值和狂暴时间本来是针对部分甚至全套太阳井装备水平的DPS而设定的，特别是穆鲁，原本就像精巧的钟表一样调整到了完美的地步，只有装备、技术、发挥和配合都达到完美的团队才能战胜，后来虽然削弱了一点，但仍然有极高的要求，可是这次大幅度削弱以后对DPS的要求就大大降低了。还有一点就是“太阳井辐射”的移除，本来针对坦克的闪躲、招架等回避几率过高的问题，暴雪加入了这个偷懒办法，让几乎所有Boss和小怪对目标都有+5%的命中和-20%的闪躲，一旦装备不够等级、技能/物品使用时机不对，甚至运气不好，稍有一点差错坦克就会被秒杀，给坦克和治疗者都带来极大的挑战。移除Debuff后对坦克和治疗者的要求也就降低了很多，当然坦克还是要有黑暗神殿水平的装备。

职业的变化

3.0给各职业都带来了80级的新天赋，很多职业都有天翻地覆的变化，比如暗牧不再只是法力电池，而成了强力的DPS；猎人等职业也可以恢复团队的法力；战士有盾墙、盾牌格挡等作用和冷却时间改变；各坦克职业抗多个怪物以及制造仇恨的能力大幅提高等，当然也有很多变化是削弱了部分战斗力，如法力回复的削弱、生命/法力药水一场战斗只能喝一瓶，还有Buff与Debuff重新归类、同类型的不能叠加，英勇/嗜血加上了5分钟的Debuff，一次战斗中难以多次使用等，这些都需要大家花些时间熟悉和适应。

团队的组成

不管怎么说，现在还是需要3个T6级别装备的坦克。治疗者的数量根据不同的Boss战有不同的需求，少的五六个，多则9或10个，人多的话可以在每场战斗前再调整。DPS的要求至少应有较新的徽章装备加上一些祖阿曼级别的装备。需要两三个法师在清小怪时变羊，至少3个牧师（暗影或神圣无所谓）以便在第三个Boss时群体驱散，1个有高耐装备的术士坦克抗下双子之一。当然，最重要的是大家都能服从指挥，能够使用语音及时沟通，在很多场Boss战中沟通都是极其关键的。如果想要打通整个太阳之井高地，一个熟练配合的公会团队还是需要的，临时队伍很难完成基尔加丹那样复杂的战斗。

各首领战的要点

下面简单介绍一下各场Boss战在3.0版本的打法，各Boss的技能和具体的攻关过程可参考过去的攻略。

一号首领：卡雷苟斯

这场战斗比较复杂，大家事先都需要仔细阅读攻略，了解这场战斗。然后确定自己所属的队伍，知道该进第几个传送门，通过语音沟通很重要，自己被传送时需要说明自己所属的队伍，提醒大家。开始时1号坦克冲向卡雷苟斯，大家跟进在整个圆形平台分散站开，给坦克一点时间建立仇恨后就可以全力输出，可以用上英勇/嗜血。装备好的队伍在第一个传送门出现前就可以把卡雷苟斯打到很低的生命值，传送门出现后进去的队伍同样全力攻击恶魔，外面要注意控制，不要把卡雷苟斯打到10%以下，等恶魔也差不多到10%时再全力攻击将两者同时解决。

3.0.的削弱对这场战斗的复杂性没有任何影响，最主要的是过去装备不够强



拉怪要小心不要让斥候跑去激活旁边的机器人



卡雷苟斯的战斗依旧很复杂



原本像“精巧的钟表”一样的穆鲁现在很容易击败



击败虚空之王



基尔加丹爬出太阳井

的坦克很容易被恶魔秒杀，现在就要轻松很多，没有经验的队伍可能需要较长的时间来熟悉这场战斗。

二号首领：布鲁塔卢斯

类似于战神帕奇维克，布鲁塔卢斯原本是检验团队装备水平的关卡，现在就什么都不是了。没有了“太阳井辐射”，它就很难再秒杀装备技术都合格的坦克。开始前同样先安排两个坦克和在他们身后吸收伤害的队伍站好位置，指定好治疗者分别治疗坦克、两个队伍和中了“燃烧”的队员。接着就是全力DPS，装备好的队伍可以在很短的时间就把Boss干掉，装备差一点的队伍也完全可以在狂暴之前干掉它。

3.0的削弱把布鲁塔卢斯变成了太阳井中最容易的战斗之一，因为没有复杂的元素，也许是最可能被临时队伍击败的首领，如果他们能通过卡雷苟斯的考验的话。

三号首领：菲米丝

战斗开始前大家可以提前站好位，一般分为3个队伍，分散在菲米丝左侧、右侧和右侧，各由一个牧师负责群体驱散，可以同时覆盖近战DPS，牧师一定要非常专心，随时准备取消施法，开始放群体驱散，坦克建立仇恨后大家应该全力输出。等菲米丝升空后大家要注意分散开，被射线攻击的人注意顺着火墙跑。这个阶段关键是有一个有经验的成员观察菲米丝的行动，尽快通知大家是要停留在原地还是跑到其他区域，躲避菲米丝的毒雾。一般在第一次毒雾之前就可以全力AoE尽快把骷髅干掉。

3.0的改变对这场战斗的影响不大，所有复杂的元素依然存在，仍然需要大家能很好地沟通、需要有几个熟练的牧师、需要一个有经验的可以观察菲米丝行动指引大家跑位的人、需要整个团队都能服从指挥，反应迅速。主要的差别在于，过去只要有人犯点小错误，比如第一阶段没能及时从浮空的队员身边跑开，或是第二阶段治疗者吸引了骷髅的仇恨被秒掉，或是反应慢的人没能跑出毒雾将要喷到的区域等，都会导致一次尝试的失败——牧师死掉就意味着失败，一两个DPS死掉就意味着不可能在菲米丝狂暴之前击败它。而要25个成员始终100%专心，不犯任何错误，这个难度是很大的。现在菲米丝的生命值少了30%，只要不是牧师，就算有几个人死掉也没关系。总的来说，临时队伍几乎是不可能击败菲米丝的，能够打到这里的话已经很不容易了。

四号首领：艾瑞达双子

一般团队紧贴右侧柱子站立，注意不要掉下去。然后由术士坦克攻击火女开始，猎人误导暗女到主坦克，同时主坦克和副坦克跳下去，把暗女拉到靠近左侧柱子处，团队开始攻击，但要注意仇恨不要超过两个坦克。所有人都要设定火女为集中目标，密切观察她的施法：如果对自己施放那个火焰法术就要赶紧跑开；如果是近战DPS要跑离暗女；如果导致两个坦克中招就是灭团，远程或治疗要跑到门口，太慢的话就会杀死楼上的整个团队。现在坦克建立仇恨的能力提高，第一阶段可以给坦克一些时间然后全力攻击，用上英勇/嗜血等，尽快干掉暗女就可以减少出错的机会，干掉暗女后大家跳下去集中在一起，解决火女就是很容易的事情了。

这场战斗本来就是太阳井中最容易的战斗之一。3.0的削弱令这场战斗的时间进一步缩短，可以靠强力的DPS尽快解决战斗，从而减少出错的可能性。不过如果队伍中有反应慢或不专心的成员还是很容易连累大家。

五号首领：穆鲁

正常的打法，本来需要两个坦克分别在门口和走廊两端拉住跑来的小怪，另外由一两个坦克拉住刷新的大虚空以及杀死它以后出现的小虚空，战斗相当复杂，而且需要极强的DPS才能在下一波小怪刷新前干掉目前的小怪，同时还要控制进入第二阶段的时间，尽量在新一波小怪刷新前进入第二阶段，然后要用尽英勇/嗜血等一切手段、发挥超常的DPS才能在支持不下去之前干掉首领。但现在30%生命值的削弱完全改变了这场战斗，完全可以使用暴力打法：一开始大家集中在穆鲁周围，使用一切手段全力攻击，小怪出现后坦克们把它们拉到中间AoE掉，另一个坦克在旁边拉住大虚空。如果穆鲁使用虚空区域大家先离开中央，远程DPS继续攻击将穆鲁干掉。进入第二阶段，先解决剩余的小怪，再全力干掉虚空之王。

现在的穆鲁对能打到这里的团队来说是颇为容易的，而对以前反复尝试过穆鲁战的公会来说更是不在话下。

最后首领：基尔加丹

第一阶段把3个手下拉开，尽量离远些，集中火力逐个解决。第二阶段由术士或其他坦克吸引基尔加丹的暗影攻击，这个阶段主要注意分散站开，减少Fire Bloom的伤害，另外大家要注意不时刷新的围绕基尔加丹飞行的Shield Orb，它们会快速发射暗影箭攻击团队，但生命值很少，一定要尽快消灭。到85%时进入第三阶段，显著的标志就是基尔加丹第一次使用他在这个阶段获得的新技能，对团队一个随机成员使用，在他身边召唤出4个镜像，它们可以使用主体职业的一些技能，但与天赋无关。中了镜像的成员应迅速通知大家，让一个坦克迅速将4个镜像拉住，大家集中火力逐个解决它们，不过同时也要注意消灭晶球，这个阶段每次刷新两个。这个阶段他还会使用Flame Dart，中了的人减速50%，持续15秒。最有威胁的技能是千魂之影，8秒施法时间，对全体造成5万点左右的暗影伤害。这个技能需要使用蓝龙晶球来对抗（下文会说明）。到55%时进入第四阶段，它会对随机目标使用阿米吉多顿，目标脚下出现黑色熔岩区域，不久后就会有陨石落下对区域内目标造成1万点左右的伤害。这个技能威胁不大，很容易躲避。25%时进入第五阶段，这个阶段晶球不会再刷新，但基尔加丹使用其他技能的速度加快，特别是阿米吉多顿，这时候就是你死我活的DPS竞赛了。

第3～5阶段的关键是蓝龙晶球，在房间四周有4个这样的晶球。在基尔加丹使用阿米吉多顿之前，卡雷苟斯会喊叫，把能量灌注到随机的一个晶球内，需要有一个团队成员迅速赶到那里点击晶球，就可以变身为蓝龙，有几个关键技能可以使用。一个是朝前方闪现20码，无冷却时间；二是朝前方喷吐气息，使区域内的队员10秒内恢复2250点生命值和法力值，10秒冷却时间，有不少帮助但不是必要的；三是加速气息，被喷到的成员攻击、施法和移动速度都提高25%，而且免疫减速效果，10秒冷却；四是蓝龙之盾，持续5秒，护罩下的队员受到的伤害降低95%，20秒冷却，期间蓝龙无法行动，而且减少50%生命值，所以每只蓝龙只能使用这个技能两次。一般由法师来控制晶球，可以通过闪现快速到达晶球处。控制蓝龙时尽量用加速气息喷吐大家，来消除Flame Dart的减速效果，然后等基尔加丹快要开始放千魂之影时，大家要迅速集中到一个地点，等施法剩下两三秒时，蓝龙使用蓝龙之盾将大家罩住。之后大家快速再次分散开来，这样重复。要注意的是如果有人有Fire Bloom效果，应该先在旁边等待，等护罩出现后再进去。如果集合地点是陨石将要落下的地方，大家就要换个地方。到第五阶段时4个晶球都会激活，需要4个队员来控制4条蓝龙，大家轮流使用护罩来对付千魂之影。

基尔加丹的战斗其实不难，只是有多个阶段，很多的元素，感觉比较复杂，需要大家花点时间适应。过去能打败穆鲁的团队不需要很长时间的尝试就能击败基尔加丹，其实现在还是一样，能打到这里的团队就能击败他。3.0的削弱并没有改变这场战斗的复杂，但对第五阶段的确有很大帮助。

下一部资料片：翡翠梦境？

■北京 Constantine z.k.r



在CWoW终于也出现了开放《巫妖王之怒》的苗头之后，很多人的目光集中在了暴雪的下一部资料片上。近日，国外知名魔兽站点WorldofWar.net上出现了对《魔兽世界》第三部资料片有鼻子有眼的猜测。鉴于翡翠梦境目前在WLK里已与很多任务有过交集，而且旧世界翡翠四巨龙的故事也没能再继续下去，似乎一切的都在暗示着，翡翠梦境将有极大可能成为《魔兽世界》下一部资料片的主题。

《魔兽世界》宏大的历史背景正是吸引着无数魔兽忠实Fans的一个重要原因，暴雪官方出过多本相关背景书籍。根据官方书籍的内容，一些国外玩家猜测，下一部资料片有可能出现翡翠梦境（The Emerald Dream）、南海（The South Seas）等地的内容。而下一次很可能加入的新英雄职业是大德鲁伊（Archdruid）。

翡翠梦境

WLK目前版本中位于寒冰王冠的银色远征会给你一个系列任务：勇者的传说，其中有一小部分提到了翡翠梦境，并与之展开了联系。从“魔兽”的历史中我们知道，半神塞纳留斯与暗夜首领大德鲁伊玛法里奥都将保护翡翠梦境作为自己的使命。看看目前诺森德龙骨荒野中的龙眠神殿，在这里的系列任务中，绿龙军团大使伊萨里奥斯领主与翡翠守护巨龙伊瑟拉均已出现（当然翡翠守护四巨龙早在1.12版就出现在了旧世界艾泽拉斯），这是否暗示着翡翠梦境必将在以后的《魔兽世界》中呈现更多的内容呢？

2003年《魔兽世界》还未公布前，暴雪设计师接受采访时就表示暴雪在开发翡翠梦境的内容。设计师的原话是：“我们为翡翠梦境做了很多工作，我们已经制定了计划，但不会在近期发布。”如果你通过一些特殊手段进入游戏中平时无法到达的地图，还能看到未完工的翡翠梦境场景（当然现在看不到了，它们已在某个Patch更新中被删除了），这是否预示着暴雪有意将翡翠梦境作为一个单独的资料片发售呢？

南海

南海在2006年的官方RPG书《神秘之岛》中有息介绍，值得一提的是，书中包含了所有诺森德的相关知识，1年以后，暴雪就正式公布WLK。怀特·沃尔夫（该书的作者）在书中提到了诺森德的每一个详细区域。基本上，暴雪在其游戏及资料片发售前，都会将他们的设计统统告诉御用作家，随后官方的RPG书会先于游戏或资料片上市，那么南海的相关区域在下一部资料片中出现的可能性几乎为100%。因为WLK并未开放南海，而相关知识却被收纳进了同一本官方RPG书之中。正如你在地图上看到的，南海相关区域包括了：萨格拉斯之墓（The Tomb of Sargeras），凡是玩过《魔兽争霸III》暗夜战役的玩家应该对这一地区不陌

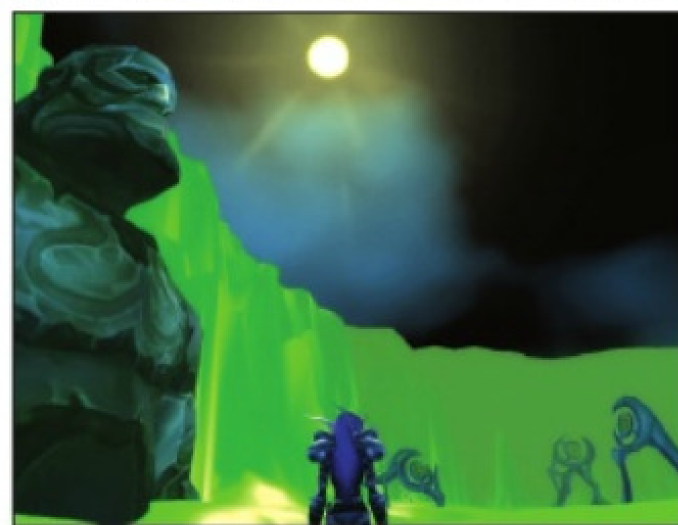


原画中的翡翠梦境，不知何时能够成为现实



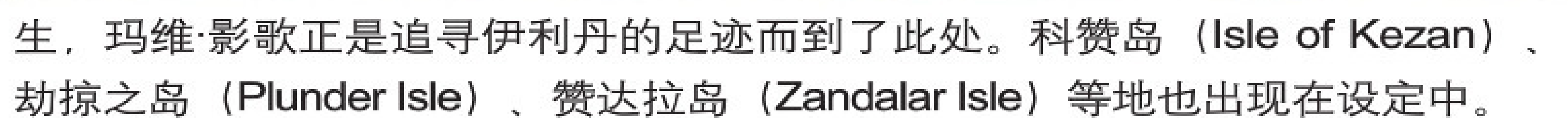
赞加沼泽荒弃的传送门







一些据说是翡翠梦境的游戏截图，几年前已经在网络上流传



生，玛维·影歌正是追寻伊利丹的足迹而到了此处。科赞岛（Isle of Kezan）、劫掠之岛（Plunder Isle）、赞达拉岛（Zandalar Isle）等地也出现在设定中。

有的人甚至从游戏中最终Boss入手，来猜测每次资料片暴雪将开放什么内容。《魔兽世界》与其相关的每部资料片刚发布时，官方定位的最终Boss都很明确：60级封顶时是旧世界的黑龙公主奥妮克希亚，70级封顶时是外域中的伊利丹，80级封顶时是位于诺森德的巫妖王阿尔萨斯。如果下一部资料片开放的区域中包含南海，那么毫无疑问，艾萨拉女王将是最终Boss的合适人选，因为她就盘踞在大漩涡海底的深处。

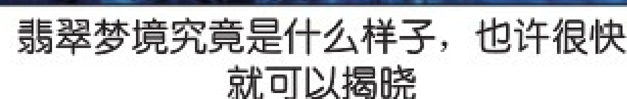
这种猜测似乎并不是没有线索可循。在WLK中，诺森德大陆龙骨荒野上憨态可掬的海象人村落会给你一个任务，其中的线索暗示到有些很恐怖的生物来自遥远的海底深处，但不知道这指的是纳迦，还是更为古老的上古之神了。

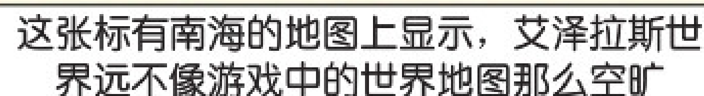
除此之外的世界（Anther World）

细心的玩家一定会对暴雪的伏笔赞叹不已，从塔纳利斯的叶基亚到悲伤沼泽沉没的神庙，再到祖尔格拉布的哈卡、灰谷的暮光谷、安其拉的上古之神克苏恩，暴雪为他们游戏中的故事线埋设伏笔的功力可谓是宗师级的（当然，你也可以说这个开放的世界到处都有伏笔，有些是玩家认为的伏笔，有些是暴雪认为的伏笔）。2005年的暴雪嘉年华，暴雪副总裁、同时也是整个公司的创意总监Chris Metzen就已经提过《魔兽世界》未来的规划，据说那时有3个“星球”在计划开发中，随后还有另外的4个星球。这些星球皆可以从外域中的3大传送门传送过去，它们是：刀锋山的死亡之门、纳格兰的暮光岭以及赞加沼泽荒弃的传送门。这些门在德拉诺大陆爆炸变成外域之前就已经存在了，它们是当年耐奥祖利用麦迪文之书、古尔丹之颅、萨格拉斯节杖和达拉然之眼召唤出来的，用来侵略其他星球的传送门。这一段的历史在《魔兽争霸 II》的官方RPG书《穿越黑暗之门》里有详尽介绍，并且《燃烧的远征》开发之初，关于这三大传送门的定位早都已经被暴雪拿捏到位了。恐惧魔王梅尔甘尼斯曾说过：他将要回到自己的故乡去重新找寻属于自己的力量，那么这个显而易见的线索亦可以提醒我们，一个属于恐惧魔王的星球也会是存在着的……

写在最后

正是暴雪对“魔兽”系列游戏的历史故事不断地补充与完善，才使得艾泽拉斯的故事永远继续着。关于下个资料片将开放什么内容，目前大家都还在猜测当中，准确性笔者不敢保证，但也许可以猜测一下WLK中将有什么新的内容陆续开放。《燃烧的远征》中加入德莱尼人在艾泽拉斯的居住地：秘蓝岛与秘血岛，血精灵的奎尔萨拉斯，后来还在2.4版中开放了奎尔丹纳斯岛，《巫妖王之怒》中的诺森德大陆还会陆续开放哪些地区？或是全新的区域？让我们拭目以待。


翡翠梦境究竟是什么样子，也许很快就可以揭晓



这张标有南海的地图上显示，艾泽拉斯世界远不像游戏中的世界地图那么空旷


刀锋山的死亡之门


纳格兰的暮光岭

头条新闻

■《刺客信条2》正在开发?



据报道，Ubisoft于11月底公布了截止到9月30日的财务报告，暗示了未来几个财政季度内公司赢利计划的一个重要环节：去年年底曾经大卖特卖的跨平台动作游戏《刺客信条》的续作正在开发当中。

尽管经济危机正迫使许多美国游戏厂商减少开发项目、大规模裁员甚至解散工作室，但从Ubisoft的财报来看，公司的运转形势依旧良好。上半财年，Ubisoft共实现营业收益约合3190万美元，比去年同期增长了近一倍。Ubisoft首席执行官Yves Guillemot对公司年底圣诞销售旺季的业绩十分有信心，尽管今年北美各大零售商的订货相比以往都要谨慎了许多，但Guillemot对此并不担心。当一位分析人士询问育碧是否计划在2010财年推出《刺客信条》的续作时，Guillemot的态度显得相当谨慎，不但拒绝回答甚至不愿透露有关项目的只言片语，但他最后还是确认续作目前正在开发之中。2007年年底发售的游戏《刺客信条》，因制作人Jade Raymond的“美女效应”受到了人们的关注，虽然在玩家中的评价有些争议，但在商业上取得了巨大的成功，而且在《刺客信条》的结尾处，故事似乎也远没有讲完。

描写十字军时代的暗杀集团阿萨辛的《刺客信条》，在一代末尾的墙壁上给玩家们留下了许多未解的谜题，这些谜题是否会在其续作中一一破解，我们还不得而知。不过有消息说，此系列的故事是以主人公通过设备不断回顾自己的刺客祖先生活的方式进行讲述的，那么也就有可能回顾多个祖先的故事，所以续作也有可能是在其他时代发生的故事。有国外媒体推测，《刺客信条2》的故事将在法国大革命舞台上演，虽然还没有得到制作小组的证实，不过18世纪末动荡不安的法国很适合作为刺客们的活动背景。

■《迷失——穿越多莫斯》中文版近期上市



《迷失——穿越多莫斯》在Fans中反响不错

根据美国ABC电视台的人气美剧《迷失》（Lost）改编的冒险游戏《迷失——穿越多莫斯》的简体中文版已经计划于近期上市。《迷失》是美国ABC电视台斥巨资于夏威夷拍摄的连续剧，故事讲述的是一架客机坠落在太平洋的一个孤岛上，48名乘客侥幸生还后发生的利器故事。这部电视剧仍在美国播出，而游戏虚构了一个电视剧中不存在的人物，从他的视角串起了游戏版的剧情。《迷失——穿越多莫斯》虽然流程不是很长，但来自原版美剧中的诸多设定受到了许多游戏迷和Lost迷们的青睐和热衷。上海育碧相信，中文版的发售将会给这款游戏在中国的普及和人气带来极高的提升。

■上海育碧确认《手足兄弟连——兵临绝境》中文版

上海育碧近日确认了《手足兄弟连——兵临绝境》（Brothers in Arms: Hell's Highway）定于近期发行中文版。《手足兄弟连——兵临绝境》以其精彩的画面和音效、新颖的游戏特点把颇具新意的团队战术设计受到玩家好评。游戏故事情节紧凑真实，以团队协作的作战方式，让玩家可以亲身体验二战最大规模的跳伞行动——市场花园行动。《手足兄弟连——兵临绝境》的英文版已于2008年10月上市，此次上海育碧不仅确认了中文版的消息，还发布了最新的中文版汉化截图。

月评

■终于等来《波斯王子》

对Ubisoft来说，不仅新近发布的公司财报值得欣慰，年底面市的重量级大作也都得到了不错的评价。12月初，多等了差不多半个月的PC玩家们终于等来了新《波斯王子》的PC版。此次，Ubisoft将《波斯王子》改变了风格，卡通渲染的图像效果很明显不是所有人都会喜欢，但是游戏的品质可以将玩家的注意力从图像效果的争议上转移到快节奏的游戏当中去。

事实上，如今无孔不入的游戏宣传已经不会对玩家保守太多的秘密，《波斯王子》在发售前极度地利用了多媒体的宣传攻势，一段段开发幕后视频从创意、美术到关卡设计，每个方面都会由游戏开发人员向你完全阐明。而拿到游戏后，我试玩的感觉并没有比游戏在宣传时差了多少。对于这个系列的老玩家来说，你完全可以刚进入游戏就上手，因为操作上和以往的《波斯王子》游戏差别不大。由于老的《波斯王子》三部曲已经终结，所以新的《波斯王子》里没有了“时之砂”的设计，没有基于沙子的时间倒流，不过有一个替代的设计似乎比这更好用。只要王子在冒险途中有一点闪失，一直陪伴他的Sarah就会伸出上帝之手将他从危险的境地里拉回来。客观上，这也降低了《波斯王子》游戏的难度。而Sarah的存在，果然是王子一个很好的帮手，战斗中可以使用的技巧变得多样化起来。



从《波斯王子——时之砂》到新《波斯王子》，其实游戏的设计还是发生了很多变化。《波斯王子——时之砂》更像是一个改良的《古墓丽影》，新《波斯王子》则慢慢开始确立它自己的风格。尽管我无法对图像的改变持一种积极的态度，但是新《波斯王子》的游戏性显然有了更大的提高。如果将来它可以跳出“拯救黑暗世界”这个有些老套的主题，或许还能带来更多的惊喜。

《鹰击长空》中的真实与虚拟

■江苏 十大恶劣天气

Ubisoft Romania制作的二战题材飞行射击游戏《炽天使》从南梦宫的《皇牌空战》（Ace Combat）中参考了大量的设计，这部堪称二战版的“皇牌”也赢得了销量和媒体评分的双重肯定。作为Tom Clancy游戏品牌的一个全新拓展，《汤姆·克兰西的鹰击长空》（Tom Clancy's H.A.W.X.）在公布之初就散发出了浓浓的“Ace味道”。尽管在早先的宣传中，真实的卫星图片、真实的战机、真实的武器装备这些硬派元素，很容易让人联想到Ubisoft早先推出的那部“飞行执照级别”的空战模拟游戏《锁定——现代空战》。但Ubisoft最新公布的资料中显示，H.A.W.X.不但是同Ace一样的飞行射击类型游戏，而且还有原创机体的公布。

原创机体大公开

美军方面的原创机体为A-20“剃刀鲸”（Razorback），这是从F-35基础上进化而来的一种隐形轻型对地攻击机，在A-10“雷电”攻击机退役后承载一线地面部队的火力支援任务。俄军使用的SU-38（Slamhound）是苏霍伊设计局在SU-47“金雕”（基础上设计的一种第四代战机，革命性的前掠翼结构得到了保留。游戏的设定资料指出SU-38是一种战斗机，但根据北约为俄国战机的命名规则来看，SU-38的名称应该是一个由字母F开头的单词，此外偶数通常作为轰炸机（含战斗轰炸机）的正式编号，这种原创机体的编号应该使用奇数。当然作为一部游戏，我们也不用如此较真，也许Slamhound的命名是对MiG-31 Foxhound的致敬，而在经典空战片《壮志凌云》中也出现过以MiG-28命名的原创战斗机。欧洲使用的EDC“冰雹”（Hailstorm）是由“台风”进化而来的未来欧洲主力战机，除了传统装备以外，还可以使用高能激光作为空地打击武器。

需要特别指出的是，上述3种原创机体已经在Ubisoft刚刚推出的大作《末日战争》中作为美、俄、欧三大派系的空军支援单位登场。H.A.W.X.中玩家扮演的则是一名代号为杰斯特的美军飞行员，游戏的初始时间点位于《幽灵行动——尖峰战士2》，全部流程由驾驶F-15支援在墨西哥作战的幽灵部队、退役后的杰斯特加入私人军事公司执行任务、回到美国空军对抗私人武和第三次世界大战（《末日战争》的剧情）4部分组成。因此推断上述3架原创机将会作为游戏中后期的隐藏机体登场。

目前官方公布了3D模型的战机种类有很多，此外从官网的概念图判断，游戏的战机选材也有Ace系列的风格——收录历史上存在过，但由于种种原因而无法量产的概念机，如F-15 Active（F-15的短距起落验证机）。

辅助驾驶系统的进一步说明

在《大众软件》过往对H.A.W.X.的介绍中，已经对ERS辅助系统进行了系统的说明。简单来说，打开ERS可以获得更好的飞行、战斗操作辅助，但无法发挥战机的全部性能，在实战中需要玩家根据战术需要来开启和关闭这项功能。此次公布的情报中显示，敌方会对玩家的雷达实施干扰，此时ERS提供的最佳截击、攻击路线提示框将无法显示，右下方的战术地图会变为一片雪花，甚至整个提供各种飞行参数的HUD界面都会消失，此时需要玩家切换到飞机的第三人称视角来“手动”完成战斗。这种视角下的飞机会位于屏幕的中央，玩家像玩真正的3D飞行射击游戏那样，操纵机体躲避来袭导弹和攻击敌人。

在《皇牌空战6》中，通过“援护攻击”系统的加入，使得游戏具备了一定的战略成分。在H.A.W.X.高调公布的电子战要素中，也强调玩家通过空地立体的战场布局，来选择正确的攻击路线。协同机群作战的EA-18G（F/A-18的电子战型号）和防区外执行电子战任务的EA-6B，以及作为整个空军大脑的空中管制机，将成为两支空军的支点，也必然会增加H.A.W.X.的战略要素。


游戏对爽快感的追求，使得这种空中刺刀战依然是有效的近距格斗手段


游戏的僚机系统目前还没有公布，不知道能否达到AC0那样的平衡


取材自卫星图片的地图，是H.A.W.X.的一大优势


这是一个援护空军一号的任务，让人联想到了Ace4中护送民航机的任务


“猛禽”双机编队

本刊独家报道！
来自育碧软件的第一手资料

我们的主角不仅仅需要救人，还必须和另外一些组织抢夺地盘，赢得生存空间

绝处逢生（暂译）

预计发售日：
2009年第二季度

■晶合实验室 大漠小虾

■和《绝体绝命都市》的逃亡有些不同，柯林斯无法离开这个困顿的城市，他必须设法活下去。

新年伊始，制作和发行过无数名作的Ubisoft就给了我们一份很棒的新年礼物，他们公布了颇受瞩目的新作《绝处逢生》（I am Alive，暂译）的详细介绍，如果说我们在看过E3上的演示后就对这个类型新颖的都市生存游戏有了一份期待的话，现在在进一步了解了这个游戏以后，我们几乎可以肯定要把它加入到必玩游戏的名单上了。

E3上的亮相

在2008年的E3上，育碧公布了这个新作，播放了一段预告片。在预告片的开始，一个衣衫褴褛、灰头土脸的年轻人喘着气在看起来像是建筑中的大楼的地方奔跑，跌倒在被尘土覆盖的玻璃天窗上，被3个不怀好意的男子追上。“你知道我们要什么。”年轻人就从包包里拿出那样东西，机智地丢在了那玻璃天窗上，骗3个笨蛋冲上去抢，结果踩破玻璃跌落下去。一瓶矿泉水居然能引得3个歹徒如饥似渴地扑上去，当然，可能他们真的是太饥渴了。接下来，这个年轻人从那个大楼爬了出来，周围全是坍塌的废墟，而眼前的情景更是触目惊心，倾倒的摩天大楼压在其他的大楼上，高架的铁轨和上面的列车断成几截。接着镜头转到6天前，这里还是繁华摩登都市的中心，穿着体面的主角拿着饮料悠哉地走在车水马龙的大街旁，可就在他接听手机的瞬间，天翻地覆，剧烈的震动中坚固的地面裂开，汽车掉入裂隙中，高楼坍塌，令人窒息的烟尘涌过大街将一切都吞噬……

这种空前的大灾难，与《克里弗档案》等许多灾难片中的情景大同小异，但出现在一款欧美游戏当中，这应该还是第一次。而主角作为一个6天前还文质彬彬的白领，并没有摇身一变成了百发百中身手了得的兰博式人物，而是要运用他的智慧在这个恶劣的环境中生存下去，相比《潜行者》或者《辐射》那样发生在毁灭性灾难后的废土上全新幻想世界的游戏，这款游戏的背景会更接近于现实，这是它的特色。

游戏的背景

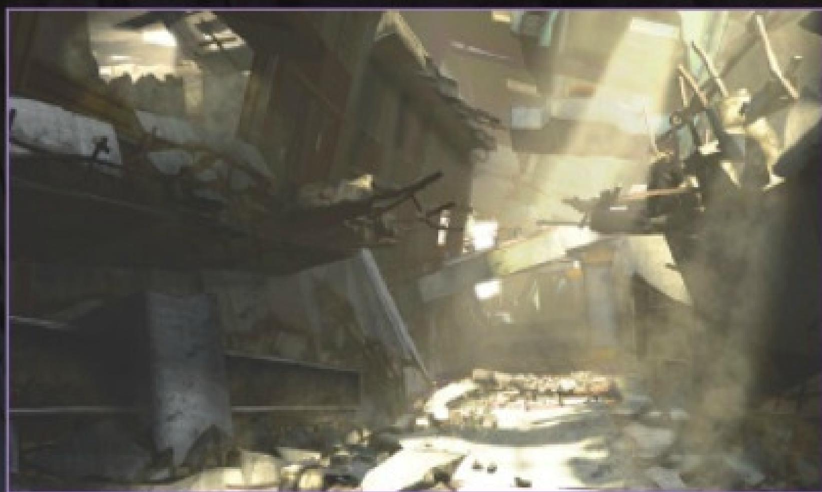
其实预告片中我们看到的，就是另一座美国大都市——芝加哥。故事虚构在2009年的6月发生了高达10.3级的大


E3预告片里的主角柯林斯已经学会了生存，这正是游戏所要表达的主题


故事发生在2009年6月的一天，中午12时44分，870万人的芝加哥遭遇了10.3级强震


柯林斯被埋在瓦砾中，3天后他逃脱黑暗

英文名：I am Alive　本刊译名：绝处逢生（暂译）　游戏类型：动作　制作：Ubisoft
发行：Ubisoft　期待度：★★★★


预告片场景在游戏中的实际画面


这是一张游戏的实际运行画面，相互“倚靠”的高楼仿佛正是《克里弗档案》中的经典桥段

地震，这场地震完全摧毁了这座城市，也完全粉碎了我们将要扮演的主角作为一个平凡市民的生活。主角的名字叫做亚当·柯林斯（Adam Collins），一个27岁的低级管理人员，当他清醒过来时已经是地震后的几个小时，循着外界传来的各种声音，爬行了3天才从废墟下面爬了出来，他最想做的事情，就是找到他的挚爱艾丽丝（Alice）。游戏中这场大灾难之后，芝加哥成了与外界隔绝的孤岛，救援不知何故一直没有到达，结果亚当要面临两方面的困境：一方面是“地”，他被困在这个混乱的环境里，而另一方面是“人”，城市的废墟中不止他一个人，大家都要争夺极其有限的资源生存下去，所以更危险的是他被困在了这个混乱的社会当中。而且这情况随着时间的流逝每分每秒都在恶化。

和日本游戏《绝体绝命都市》逃亡的设计不同，柯林斯无法离开这个困顿的城市，他必须设法依据现有的条件活下去。当然，仅靠个人的力量是无力支持的，主角建立了一个避难营地，收集各种物资，聚集其他的灾民，扩大避难营地的规模，希望引起救援队的注意。他还得收集信息，设法前往其他街区，寻找艾丽丝。在芝加哥的废墟当中，主角必须生存9天时间，需要收集和保存物资，同时也得在需要的时候牺牲一些物资，好比预告片里那瓶珍贵的矿泉水。在这段时间内，营救、治疗、保护、杀戮、埋伏、偷盗，主角必须用尽各种手段，只为了一个现实的根本目标——生存。从目前有限的资料来看，游戏像是“灾难版”的《孤岛惊魂2》，自由度很高。

游戏的特色

整座城市正在你的四周坍塌。空前强震以及之后不断的余震，使得周围的建筑都在垮塌当中，堆积的废墟和撕裂的地面形成了很多深浅不明的裂隙，我们面对的是空前险恶的环境。

适应混乱的社会。这里还有很多其他的幸存者，文明社会的法规和准则在此时此地已荡然无存，人们组成团体，用暴力来确立自己的规则，芝加哥已经成了一座危险的钢筋森林。

学习生存。运用智慧和判断力，采用声东击西等各种策略，才能在各种不利的情况下生存下来。

救援还是猎食。在这特殊的时期，人人都是为了自己的生存，水成了比金子还要贵重的东西，主角必须猎取宝贵的资源拯救受困的灾民，恢复秩序，把大家在小小的避难营地团结起来。

《绝处逢生》开发密语

问：游戏的创意来自何处？

答：对天灾发自内心的恐惧是从人类诞生以来就一直存在的，主要是因为大自然是我们唯一感到无力抗衡的力量，这些经验促使我们深入学习灾难的各个方面：地震的传播、对城市的破坏程度以及地震前后的各种运动的模式等。我们对《绝处逢生》的构思就从此而来。天灾带来的各种复杂的情绪，戏剧性的冲突，恐惧，这些在电影、小说等艺术领域的各个方面都有充分的表现，唯独游戏领域没有，《绝处逢生》就是想要填补这个空白。


Virgil是一名退伍老兵，Riley则是一位年轻的护士，他们都在尽力帮助周围的人

问：请介绍一下游戏大体的结构。

答：《绝处逢生》给大家提供了很大的自由度，在行动和游戏玩法方面都是。玩家开始于芝加哥的中心，随着故事的发展，逐渐打开新的区域。游戏中有各种类型的场景：公园、超级市场、医院、高塔，甚至包括军港。完成一个新地区的任务后，玩家随时可以再回到这个地区完成之前未能达成的目标。

问：为什么游戏是第一人称视角？

答：我们主要考虑的是投入感，我们想让玩家充分感受到大自然的威力，感受正在坍塌的环境，感受周围的混乱，第一人称视角再合适不过了。

问：可以用不同的方法解决问题吗？都有什么好处？

答：设想一下这样的情形：你在正进行一个任务，从附近的门诊所取回医疗装备，但两个对立的派别正在争夺返回营地要通过的街道，一瓶珍贵的水能帮你什么忙呢？你可以把水丢到街道中间，趁他们争夺时安然通过；也可以喝掉它来提高体力，以便跟他们战斗。

问：玩家面对对手时都有哪些方式来应对呢？

答：我们鼓励玩家使用策略，举例来说，你找到一把警用散弹枪，但是没有子弹——很正常，因为芝加哥一直都支持禁止枪支。何不虚张声势？除了你没人知道这是支空枪。你可以用它指着一名对手，他就会乖乖停在远处，让你取得需要的道具。不过你的枪只能指向一个人，要小心不要被人从侧面偷袭。

问：玩家跟其他友好的幸存者可以有什么样的互动呢？

答：你会碰到几个有着同样想法的幸存者，大家都想要把幸存者聚集在一个营地，来吸引救援队的注意。其中的几个人，如赖利、彼得和维吉尔等都在故事中扮演重要的角色，随着游戏的进行你对他们会有更深入地了解。他们会提供信息和任务，来帮助你达成目标，最后找出这一切的背后到底是什么。P

编后：*《绝处逢生》的宣传攻势在新年期间刚刚开始，游戏的发售日，目前还没有准确的消息。我们期待得到更多独家消息，第一时间奉献给读者。*

头条新闻

■《战锤Online》发布1.1补丁，新增两大职业

《战锤Online》于12月11日正式推出1.1版补丁，这是《战锤Online》从2008年9月发布以来发布的首个大型版本更新。此次更新着重对现有游戏中的细节问题进行修正，如大幅改善令人垢病的帧数过低、占用内存过多等问题。据了解，在1.1版补丁发布以前，《战锤Online》在游戏进行时有着与早期《魔兽世界》同样的问题，帧数过低和占用内存过多很容易造成不定期宕机，而此次补丁修正后这些问题已经大大改观。此次更新加入了两个全新的游戏职业。秩序阵营和毁灭势力对抗的战争中增添了一股强大的力量——焰阳骑士！这些骑士响应皇帝的号召，从旧世界的各个角落奔赴这场战争的最前线。一名焰阳骑士的基本目标是掌握最高超的战争艺术。为此，他们往往单人独骑在旧世界的各个地方旅行，寻求参与各种大小战斗的机会。而玛雷基麾下强大的黑暗卫士们已经征服了伊维丝和科希克的精灵国土。现在，他们正在向乌苏安内陆迅速移动。这支黑暗精灵军队的骨干力量从不会感到任何恐惧，他们对敌人的刻骨憎恨为他们提供了无穷的战斗力量。

在内容修正和增加的之前，《战锤Online》中也增加了许多趣味内容。比如在2008年的万圣节就特别推出了“死灵之夜”活动。在活动期间，你可以通过完成任务赢得一些别有趣味的特殊道具，其中包括戒指、斗篷和罕见的面具等。最令人感到新奇的一个设计是，只要你能完成在游戏中的某项成就，游戏中的人民就会将你做成雕像树立在主城之中，被做成雕像不单只有被玩家所敬仰，更将获得额外的奖励，而打败他们的其他玩家，更能获得丰厚的奖赏。

目前，大陆玩家最关注的就是台服《战锤Online》的开放日期。负责游戏在我国台湾省运营的战谷官方表示，目前初步规划于2009年3～4月上市，按照这个估计，玩家最快可以在上市前一个月玩到繁体中文的封测版。

■ EA收购韩国开发商，拓展亚洲市场

12月3日，EA宣布收购韩国网络游戏开发商J2MSoft，借此进一步进入亚洲网游市场。EA亚洲区总裁Jon Niermann在声明中表示：“收购J2MSoft是EA进入亚洲网游市场的的重要一步。J2MSoft拥有年轻、有才能的开发团队，未来EA将会开发出令人期待的新在线游戏作品。”J2MSoft目前拥有作品包括在线舞蹈游戏Debut，但它更为人所知的开发了久游网运营的赛车累网络游戏《光线飞车》（RayCity），J2MSoft的收入来源主要为在线游戏收费与游戏内嵌广告等。收购完成后，J2MSoft将根据EA的产品线开发新的网络游戏。

■ EA确认将推出《孢子》新扩展包

EA日前正式确认，公司正在开发另一款基于威尔·莱特的热卖游戏《孢子》的新扩展包，除了已经发行的《孢子——美美丑丑大集合》（Spore Creepy & Cute Parts Pack）之外，另一款扩展包将致力于太空殖民和探索，据说可让玩家乘飞船莅临其他星球，通过完成各类充满挑战的任务来获取回报，游戏还内置全新的“冒险生成器”（Adventure Creator），以供玩家在网上分享及合作他们自己创作的自定义关卡。这个太空探索的扩展包预计上市日期是2009年春季。



《孢子》的扩展包和资料片发行策略大概会和《模拟人生》如出一辙

月评

■ EA拓展亚洲网游市场

进入2008年年末，EA接连宣布了两起关于网络游戏的收购和开发计划。

12月3日，EA宣布收购J2MSoft，而此前，EA刚刚宣布与中国网游开发商网龙达成一项全新的授权协议，将携手开发网龙的首款3D网游《地下城守护者Online》。到目前位置，EA已经在亚洲市场推出了多款体育类网络游戏，包括足球网游FIFA Online 2和篮球网游NBA Street Online。EA曾经表示，公司准备针对亚洲市场推出多款改编网络游戏，包括《战锤Online——决战世纪》、《极品飞车》等，此次收购韩国游戏开发商，无疑让EA在亚洲的网络游戏梦想更加现实起来。

在传统单机游戏市场没有更大的盈利的情况下，许多来自欧美的游戏发行商都开始对网络游戏产生兴趣，THQ利用的《英雄连Online》也算走出了网络游戏开发的第一步。但EA显然对网络游戏有着自己的理解。首先，EA很早就在网络游戏领域试水，在《魔兽世界》取得空前成功之后，立刻开发了适合欧美玩家口味的《战锤Online》。这款游戏虽然目前还无法和《魔兽世界》相比，但也正在稳步提升自己的力量。其次，EA对亚洲市场十分看重，它通过与中国、韩国等网络游戏大国的本土开发商合作，推出了几款低成本、高收益的网络游戏，FIFA Online系列就是最好的例子。随着EA收购J2MSoft以及与网龙展开合作，也许很快，它对亚洲网游市场的兴趣将更快地转变成实际行动。



人们猜测，J2MSoft是会为EA开发《极品飞车Online》？

《镜之边缘》：跑酷的极限

■北京 工业金属



号称第一人称的“跑酷”，以“昏死人不偿命”为特色的《镜之边缘》（以下简称ME）已在Xbox 360平台发售了，其PC版将会在2009年1月中旬发售。高速、跳跃这两个元素之前从来就没有与第一人称视角结合在一起过——无论是《超级马里奥》的第一人称版，或者是《波斯王子》的第一人称版，光是想象一下就足以让人抓狂了，这或许也是ME目前引发巨大争议的原因。还是让我们先了解一下游戏的基本感观吧。

暴力街区+黑客帝国

《企业战士》和《暴力街区》两部动作片，已经让我们了解了以城市建筑作为“素材”的跑酷运动。跑酷是ME的游戏方式，但游戏的氛围并不是《暴力街区》脏、乱、差的浮躁外表，而更接近《黑客帝国》的第一集的风格。画风简洁明快，场景干净清爽，任何的“杂质”都会在瞬间被抹去，这也对应了游戏与《黑客帝国》类似的世界观和主题，而玩家扮演的信使Faith，也像《黑客帝国》中反抗机器统治的“黑客”，以一己之力对抗整个统治集团的爪牙。游戏的整体感觉，也与《黑客帝国》第一部非常接近——玩家就像是扮演崔妮蒂，或者是尚未爆发小宇宙的尼奥，在大厦天台、幕墙和复杂的建筑物内部与敌人上演追逐战，当然被追逐的是你。当你打开顶楼的大门，眼前闪现出一片白光，你必需在极短的时间内找到跳跃到对面大厦天台的最佳路径，身后步步紧闭的脚步声，更是在不断增加紧张感和压迫感。在纵身一跃之后，身轻如燕的女主角通过各种特技动作，变不可能为可能，只留下追兵们的目瞪口呆和无奈，一种快意也油然而生。

考验玩家忍耐力的极限

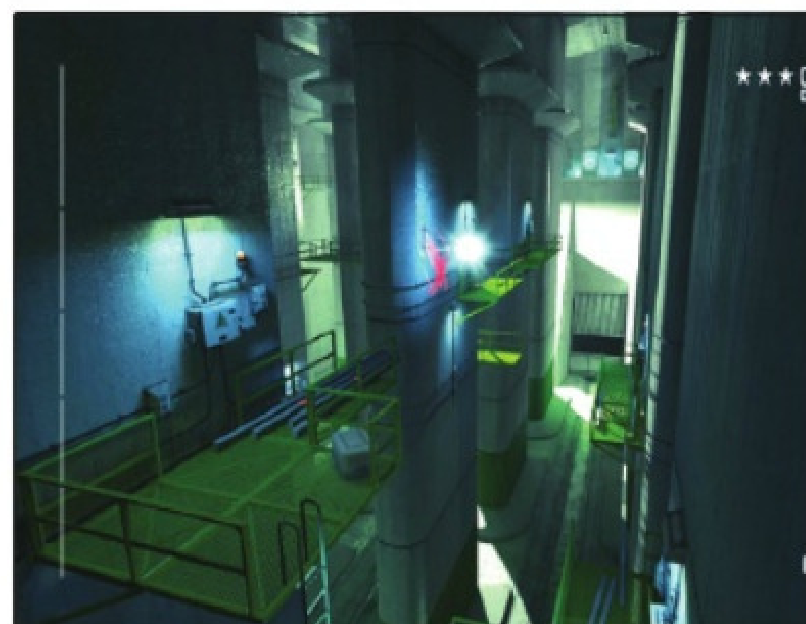
第一人称当然是最适合表现射击的视角，而将其使用于需要高度环境互动的冒险游戏身上，这是没有任何先例的，这也是玩家们对ME最担心的一个地方。考虑到视角的局限性，游戏中安排了一套提示系统，具体的说，就是场景中为玩家接下来的跑酷设计了一条可行的行动路线（但通常不是最佳路线），在玩家靠近提示点时，它们会变成红色，并有相应的图案供玩家们判断应该使用什么具体的跳跃动作，但一般系统提示的线路并非最佳路径。

拿经典的《超级马里奥》打个比方，ME的基本玩法与其有很多类似的地方：在一个连续的场景中，已现成方式快速到达终点，尽可能多的搜集奖励物。当然，二者最本质的区别在于一个是2D，另一个则是3D。当然与马里奥相比，ME的紧迫感更强，除了占流程相当数量的速度挑战模式以外，还有相当多的任务是在前有堵截、后又追兵的情况下完成，与时间赛跑的压迫感极强。相当多的特殊动作和超级跳的实现，均是依靠奔跑中累积的动能实现的，主角行动中的时速会显示在屏幕右下方。这就要求玩家以高速、联贯的动作流畅的完成动作，一旦动作失败，人物的速度就会受到损失，甚至可能变为静止。

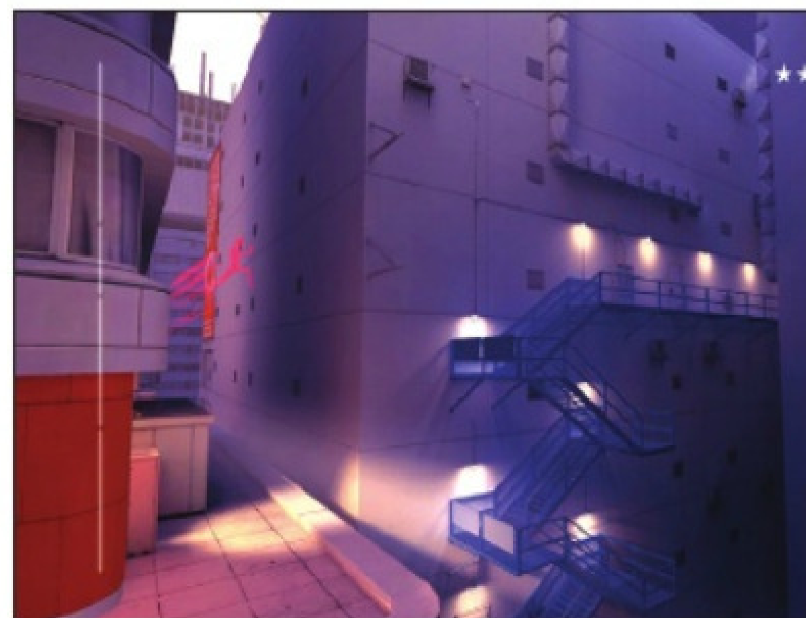
这就是游戏关卡的最大挑战——需要玩家有充分的耐心去重复同一个场景，从一次次失败中总结教训，从而找到最佳的行动路线。从这个意义上来说，ME的最大挑战并非是3D眩晕症，而是一次次行动失败的心理承受力极限。不管怎么说，有人喜欢，也伴随着争议，还是意味着ME的尝试取得了一定的成功。P



整个城市非常干净清爽



飞檐走壁就是家常便饭



提示的行动路线通常不是最佳的路径



主角长着一双男人的手……

《战争熔炉》，新形态游戏来了

■北京 工业金属

EA旗下Phenomic游戏制作室开发的RTS新作《战争熔炉》（BattleForge，暂译）已于2008年11月7日开始小规模技术测试。这款一直强调其多人模式的游戏，最令人感兴趣的是其中的卡牌收集元素，并体验充满魔法的在线战斗。不过从开发伊始，《战争熔炉》所带来的策略元素和网络游戏结合的游戏方式就令人十分困惑，而EA Phenomic则一直向玩家们保证，他们体验到的将是一个全新形态的游戏世界。

4种属性的卡牌

将桌面纸牌游戏规则引入RTS的表现手法，是《战争熔炉》的一大创新。游戏中玩家将可以使用超过20种的卡牌，在一个奇幻世界中同各种奇异种族争夺地盘。每场战斗开始前，玩家会得到随机分配的4种颜色的卡牌：红色为进攻类魔法，以发射火球、岩浆为代表的火系魔法为主；蓝色为霜冻类魔法，可以降低敌人的移动速度，并对一些火系的生物有“奇效”；绿色卡牌为自然类辅助魔法，通常提供回复生命值、驱散等功能；紫色的暗影类魔法具备强大的威力，但使用不当也会让自己遭受连带损失。

卡片收集乐趣

游戏提供的20张卡牌当然不是全部，同桌面游戏一样，《战争熔炉》中也有高级卡牌的购买、收集和交换的设计，并且有普通卡、非普通卡、稀有卡和“闪卡”的划分。单机模式下主要是以完成流程中的支线任务来获得附加牌补充包，每个任务都有3种难度，战斗结束后所获得的奖励也是不同的。在游戏所强调的多人模式中，有一个“拍卖屋”的系统，在这里你可以找到自己的玩伴，让自己需要出售的卡牌“上架”，或是搜索自己所需要的卡牌卖家的信息。购买一张卡片是通过游戏中的“金币”道具，它并不是打怪后得到的奖励品，而是由玩家口袋里面的真金白银经过电子交易之后换算过来的，在游戏中使用的硬通货。

独特的资源管理方式

RTS游戏自然离不开生产、建造，即便像《末日战争》《突袭》这样的写实风格军事题材作品，兵力支援的投放，也要考虑到资源的管理和分配。《战争熔炉》中玩家不需要派遣苦役去搜集金矿、建造房屋，一切都是依靠卡牌所提供的功能完成的。卡牌的重复使用频率，取决于玩家所拥有的“水晶球”和“能量点”，前者是通过地图上的“丰碑”产出的，后者则是通过诸如火山口、瀑布等自然力累积的，控制地图上越多的这两种战略位置，则同一时间内可以获得的资源也就越多。

除了防御塔这样的常规建筑以外，玩家也可以通过建筑类卡牌，实现更多的功能，如治疗塔可以为周围的友军快速回复生命值，地道则可以让本方军团在神不知鬼不觉的情况下绕到敌人后方大肆破坏。建筑对于版图的控制也是至关重要的，《战争熔炉》中依然保留了“人口上限”的设计，这就意味着如果玩家在版图扩大之后想要打造固若金汤的防线，是相当困难的，而利用地形，在关键位置部署那些“一夫当关、万夫莫开”的防御设施，会让敌人的进攻非常头疼。

2008年11月27日，EA中国公司在上海举办了《战争熔炉》的小规模媒体展示，这也是《战争熔炉》第一次在国内媒体面前公开亮相。11月初在北美和欧洲进行的小规模技术测试，国外媒体一致给出了好评，被誉为“RTS版本的《魔兽世界》”“RTS游戏的未来”。卡牌、RTS这些元素虽然在国内玩家中也许比较小众，但当你真正接触到游戏，也许真的会被它深深吸引。


火系魔法使用后的华丽效果


人口上限设计的存在，使得玩家必须妥善分批军队中高级兵种和低级兵种的比例


霜冻魔法可以减缓敌人的行动


自然辅助魔法的使用可以减少伤亡

专访《战争熔炉》制作人

■本刊记者 大漠小峡

在2008年11月27日的媒体预览会上，到场媒体在试玩后，对游戏产品和运营等方面的诸多疑问向游戏开发者发问。EA Phenomic的制作人Michael Krach就大家关心的问题一一作出了解答，特别是他回答了《大众软件》记者提出的关于游戏本地化方面的问题。

大众软件：你好，制作人先生，首先我们感兴趣的是，怎么会想到制作这样一款RTS类的网络游戏，而不是目前流行的MMORPG？

Michael：EA Phenomic从事RTS游戏制作已经很多年了，有好几款备受好评的RTS游戏作品。同时，我认为RTS是全世界都流行的游戏类型，以往的RTS游戏大多数是单机。但现在的玩家越来越注重相互之间的沟通、互动，而这是一款单机游戏本身难以做到的。所以我们觉得是时候把这种精彩的单人操作游戏体验带到线上，成为持续的、不断更新的多人在线体验。

大众软件：《战争熔炉》与其他RTS游戏有什么不同？

Michael：游戏的最大特点之一就是允许玩家在游戏之前通过选择卡牌，来使用最为适合自己的战斗单位和法术来组建自己的军队组合。 每张卡牌都标有相应的使用方法、作用、所需点数等数值以及卡牌的背景故事，一旦了解就能轻易上手。最奇妙的是，当2D卡牌具化为立体的3D战斗单位在屏幕上出现，除了能给你的敌人意想不到的痛击，其使用的效果也充满了奇幻色彩。

大众软件：《战争熔炉》目前Beta测试的情况如何？

Michael：《战争熔炉》11月初在北美和欧洲就开始了针对限量获邀玩家进行的小规模测试。尽管只是初期版本，还是收到了很多来自我们测试玩家和媒体的好评。我们非常高兴，媒体普遍认可了我们将RTS从单机发展到网络游戏的这样一种努力。IGN就说，《战争熔炉》是“卡牌收集类（CCG）游戏非常棒的一种发展方向”。

大众软件：《战争熔炉》会采取什么运营模式？

Michael：游戏基本上会采用免费游戏、道具收费的模式。随着游戏的推出及运营，我们会定期放出更多的新卡牌、新单位并提供原有卡牌升级所需的素材，玩家可以根据自己的需求来进行购买。（记者问：道具收费模式是否会破坏游戏的平衡性？）事实上，一张卡牌无法完全左右战局。越是等级高的卡牌就需要更多的力量消耗。每次出战最多只能运用20张卡牌，如何平衡卡牌之间的元素、特质及力量分配，以及如何操作都会影响战斗的输赢。

大众软件：《战争熔炉》何时会在亚洲地区，比如在中国推出？运营商会是谁？

Michael：我们计划在2009年把《战争熔炉》带到亚洲。目前，我们还在与许多中国知名的运营商洽谈，希望能尽快把游戏带给中国的玩家。

大众软件：《战争熔炉》是否会考虑加入具有中国特色的游戏元素或内容？

Michael：这款游戏本身风格和世界观设置相对来说是比较独特的。至于特色的元素，我们会在游戏本地化推出时进一步和运营商进行探讨才能确定。

大众软件：你觉得中国玩家会喜欢《战争熔炉》吗？为什么？

Michael：当然。就我们看来，玩家间的沟通互动和玩家角色升级成长都是中国玩家十分关注的问题。我们深信，《战争熔炉》是第一款把这些元素带入RTS类游戏的产品。同时，正如大家刚刚看到的，《战争熔炉》画面精美、特效华丽炫目，是我们精心制作的一款游戏。

大众软件：可是你知道，卡牌类游戏在中国比较小众，你们将如何推广《战争熔炉》这款游戏？

Michael：我想严格意义来讲，《战争熔炉》不是一款单纯的卡牌收集类游戏。在游戏里，每一张卡牌都代表这一个战斗单位，在战斗中发挥作用。可以说，这是首次RTS和卡牌收集类游戏如此透彻的在同一款游戏中结合。至于推广，我们想首先会在游戏的官方网站上定期放出新的卡牌介绍、新的壁纸及新手教程，帮助玩家了解游戏的玩法。

大众软件：最后，请问这样一款RTS游戏打算如何延长游戏的生命周期？

Michael：这款游戏很好地结合了RTS和卡牌收集的特质，无论是休闲玩家还是热衷RTS的玩家都能在游戏中找到自己的乐趣。至于玩家对游戏的长期兴趣，更多地还是与好友切磋交流，共同参与多人PvE或PvP战斗，以解锁更多的世界地图，了解整个故事的历史背景。



制作人Michael Krach愉快地与中国媒体见面



向在座媒体介绍游戏



海陆空立体化的战争

头条新闻

■《热舞派对——缘来是你》谱写浪漫缘分新篇章

《热舞派对》是一款以大都市为背景的3D休闲舞蹈类网游。游戏以时尚、动感的舞蹈派对为主题，配合个性化妆、宠物养成、300人俱乐部、舞厅经营、DIY舞曲、自编歌曲等系统，力图构筑一个大型互动网络娱乐平台。


在结缘派对中成为甜蜜舞伴

现在《热舞派对》推出了最新资料片《热舞派对——缘来是你》，在继承《热舞派对》游戏模式的同时，首次开启了“结缘系统”，旨将游戏与现实充分结合起来，竭力营造一个充满浪漫味道的缘分世界。

在新系统方面，玩家可以通过“自由结缘”组成搭档，之后参加重头戏“结缘派对”达成大礼，变为亲密舞伴。在画面表现方面，《缘来是你》主打“温馨”，通过新增加的游戏特效，在“结缘场面”上下了不少功夫。

《缘来是你》除了新推出的结缘系统、排行榜个人信息查询、幸运券、献花物品和自定义搜索歌曲BPM段等特色功能之外，还有全新的等级称谓、个性道具、新时装、时尚美甲功能、800多套炫酷舞步、数十首新歌曲等新鲜内容加入。

■《武林外传》跨服PK决赛2009年1月正式打响

据悉，《武林外传》将于2009年1月正式开启第二届跨服PK活动决赛。本次《武林外传》的跨服PK赛与上届相比，带来了三大全新突破：其一，全新的战斗地图——八卦地图带给玩家全新的视觉刺激；其二，新的帮战规则——多帮乱斗则令玩家有全新的游戏体验；其三，网通、电信两大区域服务器中的最强帮派将超越限制，跨越地域限制，最终进行一场巅峰级对抗，争夺《武林外传》最强帮派的宝座。


战斗是玩家永恒的话题

2008年12月中下旬，《武林外传》第二届跨服PK赛结束了初赛部分，晋级帮派名单纷纷揭晓。2009年1月份，在经过了短时间的数据拷贝与调整后，《武林外传》跨服PK赛将正式进入决赛阶段。在紧张激烈的数场对决后，将决出16个超强帮派继续战斗。在活动进行中，还有《武林外传》的玩家记者进行每日战况报道，并在官方网站和博客中实时更新，为这场跨越2008年末2009年初的跨服大赛，提供及时战报。

■《诛仙》援建青云山学堂 出版界伸援手

2008年4月，《诛仙》玩家“石头”为了寻找现实世界中的“碧瑶”，从北京千里单骑南下福州。途经福建时路过一所贫困小学，对这里艰难的学习条件和孩子们的纯真梦想百感交集。10月中旬，由《诛仙》、17173协办的“援建青云山学堂计划”募捐正式启动。

此次募捐活动也得到了文教图书出版界的“龙门书局”的大力支持，向贫困小学捐赠了120本崭新的辅导教材。

■《诛仙》1月有奖竞猜

背景介绍：



2008年12月9日，《诛仙》推出了全新“岁末特别版”。在风格迥异的“仙魔佛”领域中，有三大势力相互牵制、争夺不休的混沌之地，更有神秘的三大高级地宫，为玩家提供了全新的、更富有挑战性的对抗玩法。同时，玩家还可以通过全新的主线任务，亲身体验“仙魔佛”三界背后的曲折故事，共同感受风云暗涌、剑拔弩张的三界大战。

活动内容：

选择题：

1、升仙、成佛、入魔，你会选择哪条路？
A、升仙 B、成佛 C、入魔

2、修真者达到多少级能够涅磐飞升？
A、125 B、135 C、145

3、涅磐飞升之后一共有多少种职业搭配？
A、65 B、75 C、85

参与方式：

请参加活动的读者将问题答案发送到邮箱：zhuxianpm@wanmei.com，邮件题目注明“《大众软件》1月活动”，邮件内容附上你的个人资料（姓名、年龄、职业、地址、邮编等），当月月末我们将会从所有的邮件中抽取获奖玩家。

奖品设置：

完美特别大奖：
1名 奖品 iPod nano

完美参与奖：
20名 奖品30元完美一卡通

完美互动奖：
30名 奖品 完美时空周边



玩转“仙魔佛”造化系统

■北京 工业金属

“仙魔佛”三大神秘世界降临诛仙，带来了全新的阵营技能和职业属性，随之开放的造化系统更是“重头戏”。

玩家需要等级达到135级后飞升，飞升后再次升到90级，才可进入“仙魔佛”的造化系统。在这里可以得到较之以往更强的人物属性和魔法仙术，并提供了阵营对抗、新任务、新副本等新鲜内容。

玩转仙界

整个仙界云雾缭绕，中心的仙界大殿，威严而不失高雅。飞檐、高塔以及层层叠叠的仙阁，都无不显示着这个世界的神圣与强大……

加入仙界，便代表游戏人物已经达到羽化成仙的境界，人物属性不仅会发生翻天覆地的变化，而且还将获得修习绝世仙术的资格。在仙界技能被称之为道术，道术包含了加入阵营时的仙专属技能、通用技能和门派技能三大类。

仙界的专属技能共有11种，多以技巧性、群体性和策略性为主。基础技能“太玄经”做为被动技，其功能是永久提高自身的防御能力与虚弱抗性。还有提高魅惑抗性的弃红尘、提高定身抗性的自在心，以及可以用于制作神秘物品的忘情水与长生酒仙术，而攻击技能则加强了群攻特点。学习专属技能需要的不是普通技能点，而是修仙所需的“道心声望值”。

仙界通用技能共有6种，全部为被动技，6种增益属性分别为气血与真气增加、命中增加、躲闪增加、伤害减免、致命一击率增加但致命一击伤害减免与致命一击伤害增加但致命一击率减少，供各职业的选择余地比较大。

加入仙界造化系统的玩家，可以获得自身门派的三大门派技能。比如，青云可以获得修习炼气还神、怒剑狂花与天地不仁第二部的资格，均有大幅度的威力提升。

玩转魔界

作为黑暗与邪派的代表，魔界的世界以黑色和红色为主，戾气乱生，岩浆突流，邪恶的火龙、神秘的图腾是魔界的主要标志。

加入魔界，在得到脱胎换骨的同时，还会习得魔界的魔劫之术，同仙界的道术一样，也分为阵营专属技能、通用技能、门派技能三大类。

魔界的专属技能也有11种，大致分为两种类别：一种是诅咒路线，一种是群攻路线。魔界的单体祝福Buff技能比较多，还拥有永久提升攻击的心魔专属技能，是三大阵营中攻击较强的一方。同样，专属技能的学习也需要通过任务获得的“魔性声望值”。

魔界的通用技能也是6个，除了技能名称不同外，所附加的效果与仙界的技能大同小异。

加入魔界后，各门派将获得原部分技能的第二部。比如，鬼道在加入魔界后，便可以获得蛊王姿态第二部，效果比原先整整翻了一倍。

玩转佛界

佛界拥有庄严肃穆的红墙金瓦，柔和的浮云和清秀的莲花图，用超凡脱俗来形容此地安详与宁静再适合不过。

加入佛界后，在再次飞升的同时，将习得佛界的佛缘之术。佛缘之术也分为三类，分别是阵营专属技能、通用技能与门派技能。

佛界的专属技能同样是11种，从技能的特点上来看，佛界的生存能力是三大势力中最强的。只要习得了其中的皈依真法技能，就可以自由修习其他10种专属技能了。佛缘之术以Buff效果为主，其中又以Buff状态攻击为主，辅以提升抗性、吸收伤害、增强防御等效果，同时也拥有和仙界相似的幻化物品技能。当然，学习这些技能同样需要通过任务得来的“佛缘声望值”。

佛界的通用技能大部分为被动技能，可为自身提供大量的增益属性。

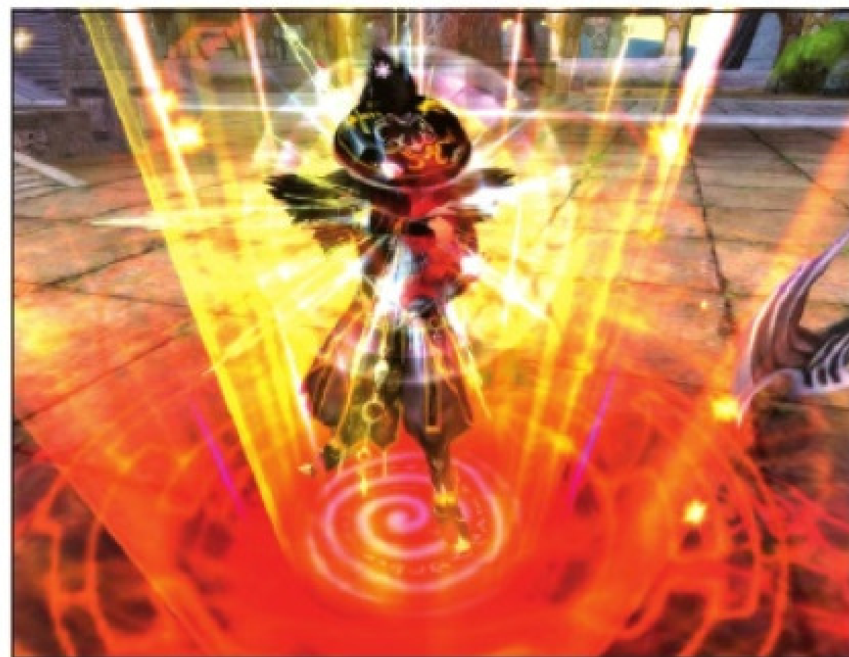
在加入佛界后，鬼王可以修习明王降世第二部，而鬼道将习得魔魂姿态第二部。其他职业也将获得各自门派招牌技能第二部的修习资格，佛界的门派技能多以防御为主。



光影效果很好地表现了新技能



将杀妖除魔进行到底



阵营技能已经更新



仙魔佛系统提供了不少新任务

《口袋西游》休闲玩法论

■北京 味道

《口袋西游——蓝龙》不断在更新和完善游戏内容，新副本、新任务、新活动等等，大多有“理想”的游戏也都在进行相同的动作，那么“游戏内容”到底该如何去做呢？

游戏内容直接关乎游戏好玩与否，对于网络游戏尤甚，从最早的PK、攻城战，到后来的国战、帮会战，再到现在的副本、Raid，网游内容在以肉眼可见的速度变化着。主要体现在两个方面：一是游戏人物升级方式，以往是傻打怪、一直打，游戏用更强的人物技能、庞大的经验值来拴住玩家，而现在流行的则是任务模式，其实本质上还是傻打怪、一直打，不过多少加个名目之后，确实稍显有趣，当然也不排除真正的“好玩”任务；二是对战方式，以往基本以一对一、一对多为卖点，凭一己之力横扫敌方千军万马就是最高境界，接着出现了群体对战，更加强调职业间的配合和操作技巧。

这些游戏内容的变化，除去证明游戏本身在进步外，也说明玩家口味在不断变迁，如何能够在今天吸引玩家，较之以往绝对难上加难。玩家其实都是科学家，对于检验“游戏内容”DNA的流程是非常了解的。

回过头来说《口袋西游——蓝龙》，除去常规的增设Boss、加强PvP外，新添的“赛车”内容可以说是一大亮点，在一款游戏中体验到另款游戏的乐趣，这种“概念”其实不是简单的移植，更像某种“嫁接”，虽然还没有到“进化”的地步，但确实是一次良好的尝试。下面我们就来仔细研究一下《口袋西游——蓝龙》的“游戏内容”DNA。

没事打个Boss

打Boss一直是许多玩家的最爱。抛开Boss掉落的珍稀物品不说，光是打Boss那种自我挑战和团队配合，就让许多玩家乐此不疲。《口袋西游——蓝龙》里的Boss一直层出不穷，每隔一段时间就能看到系统提示某个地方有Boss出没，但说实话，那些Boss几乎成了一些高级别玩家的专利。级别低的玩家想去不敢去，去了也抢不到，这是一个不争的事实。现在《口袋西游——蓝龙》全新推出的“百战通天斩”副本，Boss以副本形式出现，避免了“没有Boss”杀的尴尬。

“百战通天斩”是《口袋西游——蓝龙》的首个竞技副本，以车轮战的形式逐步提高晋级难度，直到玩家战胜最终Boss蓝龙，为玩家们提供了一个独自挑战蓝龙的竞技舞台。

整个副本任务的接领也很简单，只要在长安城中找到副本管理员，并在此处进行副本报名就可以了。“百战通天斩“中玩家每挑战10轮小怪后系统将刷新一个Boss，以此类推，玩家通过第95批小怪考验后，将面对白龙、黑龙、绿龙、雌雄火龙等Boss挑战，直到最终与Boss蓝龙战斗。

没事PK一下

打完“百战通天斩”副本，已经完全起到了热身作用，此刻再来体验一下团队的竞技PK则是不错的选择。《口袋西游——蓝龙》“长安城6V6竞技场”的开放，为野外PK进行了规则化，提供了全新的团队竞技模式。

相信每个玩家都有过变红名的经历，不管你是为了正义，还是为了自己的痛快，变成红名都是一件颇为痛苦的事情。因为在升级的时候很容易会被仇家追杀或者被一些喜欢杀红名的玩家爆掉。

所以，名字红的时候一般都在安全区域泡时间，等待那鲜血般的颜色渐渐变淡。而且恶意PK会给玩家带来无休止的复仇，失去了游戏乐趣。

然而“长安城6V6竞技场”则是一个展示团队PK技巧的舞台。和好友商讨、制定战术，组成一支攻守兼备的战队，在公平公正的环境下，真真切切地打一场比赛，偶尔还能得到特殊的Boss幻化物品，甚至有可能是“牛魔王幻化”这样稀有的变身道具。

没事赛个车

现在，在《口袋西游——蓝龙》里，玩家也可以和游戏代言人林志颖一起体验跑跑赛车的竞技乐趣

全新上线的“口袋跑跑”系统将以组队的形式开启玩家在副本中的竞


长安城6V6竞技场对野外PK进行了规则化


战斗的时候也不能忘了优雅


俯瞰美景的感觉很迷人！


瞧我咯吱宝象国元帅



速比赛，玩家需要自身集满70点魅力值后到“昭龙之子”或“暝龙之子”处接到口袋跑跑任务并换取“蓝队旗帜”或“红队旗帜”，得到旗子的玩家即可到副本管理员处排队参与比赛。进入副本后，系统会自动将玩家分成两个阵营，玩家所在阵营由所领到的旗子决定，玩家不可自行选择，在活动人数达到标准后，比赛将正式开启。开启比赛后，玩家还可以变身，素有赛跑之王的兔子代表“团团兔”、动作不快但耐力十足的“小白熊”、以翅膀代替双腿的“雪鹰”、可爱机灵的“猫魂”等。

在“口袋跑跑”比赛进行当中，玩家不仅可以通过出色的技术完成向对方的超越，还可以拾取副本中各种各样的神奇宝箱，通过利用箱子中的道具来干扰对手的行动，合理使用各种箱子可以使自己的队伍获得更大的优势。道具里有大家熟悉的香蕉皮、陷阱、盾牌、加速器等。

没事恋个爱

爱情是人类永恒的话题，游戏中的爱情自然也是玩家心中非常期待的浪漫。甚至有很多人通过游戏中的美好爱情，在现实生活中走到了一起。即使不能美梦成真，在游戏里谈场恋爱，结识一位红颜知己或是如意郎君，又何乐不为呢？

在“星月童话”情缘任务中，得到财神眷顾的游戏情侣们将携手完成任务，通过“星月信物”的互换许下一世情缘，目前“星月童话”任务只在每周6全天开放。此任务门槛不高，只要玩家等级在20级以上，便可以体验到情侣任务的乐趣。玩家在周6第一次上线后即可自动接到任务，男性玩家接到的任务为：星月童话·星之彩，女性玩家则为：星月童话·月之痕。

在接到任务后，玩家会得到物品月（女生）和星（男生），同时接到一个收集物品任务。玩家需要找到和自己等级相近的异性玩家进行交换。例如一位76级的女玩家得到了物品“月”，她就需要找76～80级的男性同伴进行交易，把自己包裹中的物品“月”交给男玩家，同时向他寻求物品“星”来完成自己的任务。

没事探个险

剧情任务以故事性、连贯性、游戏性和丰厚的奖励几大优点，一直深得玩家喜爱。每次到了允许接领剧情任务的级别，玩家都会暂放其它活动，先去体验完成剧情的快乐。

有鉴于此，《口袋西游—蓝龙》最新推出了四个任务剧情副本，可以让玩家痛痛快快地多过几次剧情瘾。

新增副本难度较大，需要玩家组队协作完成。副本地图分为黄风岭、泾河龙宫、白骨洞和火云洞。每个副本难度不同，玩家可以根据自己的级别和团队的实力有选择去完成。4个副本对玩家的级别要求从35级到90级不等，也就是说，35级的低级别玩家也可以参与到剧情副本的任务中来。如此一来，随着玩家级别不断提高，便会一步步接触、享受到所有副本。对于新人来讲，现在每一个游戏阶段都有内容有趣、难度适中的任务可接，有效降低了打怪升级的枯燥。

综上所述，这次《口袋西游——蓝龙》分别从升级方式、PK方式、玩家联系等几方面对游戏进行了扩充和 完善，除去“赛车”这一亮点外，玩家联系方面也值得讨论。师徒、双修等模式是现在加强玩家交流的主要手段，欧美系则以公会的方式把玩家聚到一起。俗话说“男女搭配，干活不累”，其实已经有越来越多 的网游在“男女情感”上做文章，不过大都停留在“举行婚礼”阶段，并没有充分地与游戏结合起来，《 口袋西游——蓝龙》以“星月信物”为引，通过任务奖励模式增强与游戏的契合度，不能说尽善尽美，但也算一种优秀的尝试。P



给大家介绍乌鸡国王



乌鸡王后真是雍容呀



车迟国王宫守卫会不会抓我？



看到女儿国就会想起猪八戒……



来这里野炊一定很惬意

小议《神鬼传奇》刺客走向

■北京 不灭

目前的主流观点是，刺客需要高速、高爆、高闪，让敌方的Miss更多，让自身拥有最快的攻击迅速。这种观点认为只要狂点敏捷，靠暴击和闪避就能制伏对手。但是，一旦人物的等级变高，生命值也随之增多，特别是骑士这样的职业，45级的骑士基本已有1.5万生命值，轻松打掉如此血量基本是痴人说梦，所以我们需要进行改良。

全敏路线

优点： 高暴击，高伤害，高闪避。

缺点： 生命值少，防御力弱，面对法师和骑士，一套技能用完，如果没有击倒对方，或者没有得到先手控制，基本会被反扑而落败。

点评： 这类刺客非常依靠装备，如果是一个纯RMB玩家，所有装备全部镶嵌加攻击和暴击，数字一定非常好看，可以将刺客的本领发挥到极致，可如果不是RMB玩家，练起来就比较郁闷，容易被人反手杀掉。

敏捷优先，体力辅助

优点： 不算低的生命值，不算太低的伤害和暴击率。

缺点： 每项属性都不突出。

点评： 虽然这类刺客每项属性都不突出，但是他们可以游刃有余地处理各种情况。面对骑士的控制，生命值的优势可以保证撑住被骑士眩晕之后的几次攻击。而面对法师，即使对方可以控制，但因为生命力的增高，对方基本不能秒掉你，而你造成的伤害对方也不敢忽略。

技能分析

在《神鬼传奇》中技能的学习主要关系到两点：人物的升级经验和金钱。前期我们可能看到升级一个技能不需要太多经验，但60多级的技能升级一次，便需要消耗几百万经验值和几十万金钱。这时我们就要斟酌下技能选择的先后顺序了，哪个技能在什么地方用处比较多，哪个技能对练级帮助较大，都是我们需要考虑的。

1级领悟：

必中：刺客的XP技能是所有职业中最强的，也是单挑Boss最常用的。在此技能下，没有什么怪能够躲闪，Boss也不例外，当然对玩家无效。

刺骨技能：个人感觉前期体现不了多大作用，与平砍输出差不了很多，每升一级提升4%物理伤害再+10点物理伤害，不过后期PK应该有些用处。

本级技能总结：

刺骨：前期可考虑不升，后期PK升。

必中：建议每次领悟技能阶段均升一级。

1级的两个技能是一直陪伴到我们最后的技能。

10级领悟：

飞刃技能：远程技能，前期作用不大，后期PK适用。

进攻强化技能：刺客的第一个被动技能，提高物攻上限5%，很不错的被动技能，此技能每升一级提升1%。无论练级还是PK，对玩家都很有帮助。

本级技能总结：

飞刃：前期练级不升，后期野战PK升。

进攻强化：每领悟技能阶段升一级。

25级领悟：

双目失明技能：使敌人失去攻击能力，一个PK技能。

击穿技能：半个远程技能，也是刺客的第一个群攻技能，带固定伤害，很不错的练级PK技能。


刺客的宿命便是进攻


高速、高爆、高闪是刺客的看家本领


哈迪斯之刃


毁灭之爪



冷血技能：提高自身20%暴击几率和70%回避，非常实用的一个PK技能。

本级技能总结：

双目失明：前期练级不升，后期PK升。整体来说这个技能对于打Boss级怪物还是有一定帮助的，刺客血量不是很多，如果遇到一个攻击较高的Boss，几下就会见底，所以是保命良方。

击穿：换一张地图升一级。因为每换一次地图，怪也随之提升一个档次，此技能也就不得不跟着提升。

冷血：前期练级不升，后期PK升。

40级领悟：

双牙连击技能：顾名思义，可使刺客连续攻击两次，后期PK非常实用。伤害输出有50%是由属性点“敏捷”所决定，所以是偏向敏捷系刺客的最爱。

禁锢技能：使目标不能移动，同样是不错的PK技能，配合击穿使用效果更佳。

隐遁技能：野战逃跑技能，三十六计走为上，能够在瞬间消失在敌人视野中。当然这个技能也可以理解为一个进攻技能，在前期的PK中先手是很大的优势。

本级技能总结：

双牙连击：前期练级不升，后期PK升。

禁锢：前期练级不升，后期PK升。

隐遁：前期练级不升，后期PK升。

55级领悟：

闪避技能：每升一级提升1%回避上限和10点回避，可配合冷血。

暗流技能：能抵御其他职业的元素技能的被动技能。

本级技能总结：

闪避：个人觉得这个技能无论前期练级还是后期PK，都有必要去升，前期练级时，闪避率增加意味着消耗的降低，甚至都不用经常嗑药。

暗流：后期PK有一定用处，主要应付法师、牧师、骑士的属性攻击。

70级领悟：

流云风暴技能：练级、PK都很实用的技能，攻击速度只限于平砍。每级提升1%攻击速度。

击溃技能：刺客的第2个群攻技能，也是最后一个，输出高，范围广，很好的练级技能。

敏捷强化技能：刺客的敏捷是联系到攻击输出的，此技能必定要升。

本级技能总结：

流云风暴：前期练级升，建议人物每升5级，技能升一级。简单的来说就是增加平砍的攻击速度，虽然是1%，但是这个技能可是抵一套装备的隐藏属性哦。

击溃技能：前期练级升，同样建议人物每升5级，技能升一级。

敏捷强化：必升。

85级领悟：

灵魂燃烧技能：初级效果不明显，需要要升到高级。

暗影诅咒技能：降低目标物理防御。

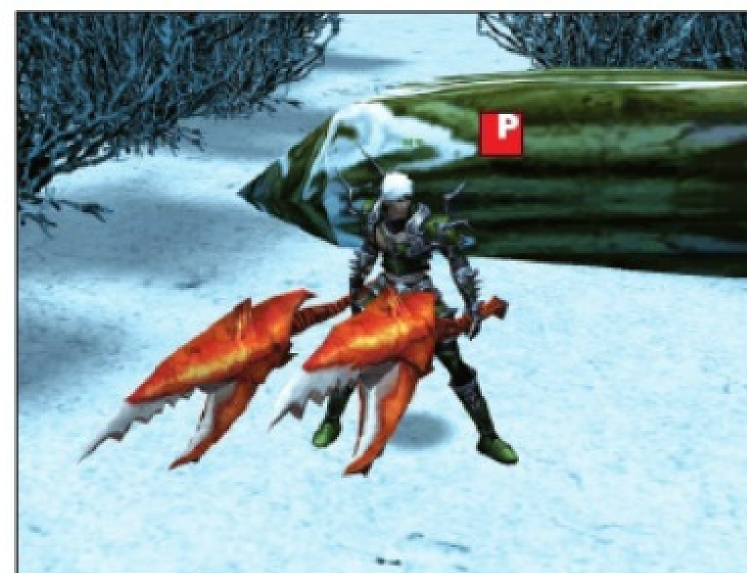
本级技能总结：

灵魂燃烧：后期PK升至顶。

暗影诅咒：后期PK升至顶，不管面对骑士这样超高防御的职业，还是超低防御的牧师和法师，这个技能都很有用。P


龙牙刃爪


破坏刃首


蟹爪钳


杀戮之爪


塔那托斯之刃

头条新闻

■第九城市宣布FIFA Online 2内测日

来自第九城市官方消息，美国艺电和中国最大的网络游戏运营商之一第九城市共同宣布，备受期待的全新足球休闲类网络游戏EA Sports FIFA Online 2的内测定于2008年12月22日正式启动。


FIFA系列拥有10多年的历史

FIFA Online 2是EA经典的单机游戏FIFA游戏系列的最新网络版，该游戏系列拥有FIFA国际足联组织的官方授权。作为经典的FIFA系列成功延续了10多年的网络版，它拥有官方授权的30多个联赛、1万多名真实球星、35个体育场以及球员所属俱乐部的球衣等真实授权。双方相信，作为一款新加入中国市场的休闲体育网络游戏，FIFA Online 2拥有令人目炫的游戏画面、自然逼真的互动效果以及特有的RPG游戏要素，再加上雄厚的单机游戏群众基础，将为玩家带来深层次的网络游戏体验。

“我们非常期待能把FIFA Online 2引荐给中国广大的球迷和玩家。”EA亚太区总裁Jon Niermann表示，“我们正全力以赴和中国的运营商第九城市共同努力，希望FIFA游戏能给中国玩家带来无与伦比的游戏体验。”第九城市总裁陈晓薇表示：“FIFA Online 2不但是全球休闲体育网络游戏中拥有最佳内容的产品，在中国，我们更和开发商积极合作，为本地玩家不断加入了新的内容。相信将给广大球迷和玩家带来无尽乐趣。”目前FIFA Online 2的官方网站已经重新上线，玩家可以登录http://www.eafifaonline2.com，了解更多游戏相关信息。

■美女评选，为《王者世界》造势

继《魔兽世界》《奇迹世界》之后，第九城市再次推出“世界三部曲”之第三部《王者世界》。

首先造势的便是将在2008年12月16日举行的"美女领航员”活动。所谓“美女领航员”，就是九城为《王者世界》量身定做的游戏互动型人气美女评选活动。九城表示：“对于一款新推出的游戏来说，无论是老玩家还是刚刚接触游戏的新人，即便是熟读了攻略、看全了介绍文档，在实际接触到游戏时还是会遇到种种问题。虽然咨询在线GM或者询问老玩家可以得到解决，但难免会使玩家的积极性有所下降，所以决定推出新颖的视频解说方式，来解答玩家提出的各项问题。”


不管怎么说，美女就是比丑男养眼

据悉，《王者世界》以古代失落文明亚特兰蒂斯为世界背景，贯穿了古中国、古埃及、古印度、古巴比伦四大古代文明。

■《名将三国》提前开放寻路系统

通过南通地域内测，《名将三国》综合玩家需求和建议，表示在经过调整和更新后，将加快开发进程，争取在在下次区域测试时提供更多游戏内容。其中，本以决定“押后”的自动寻路系统将提前与玩家见面。



点击需要到达的地点后，角色将自动移往

月评

■“三驾马车”，九城重新布局

11月中旬的时候，九城公布了今年第三季度财报。根据财报显示，总净收入同比增长29.3%、环比下降10.2%至4.084亿元人民币，净利润为9840万元人民币，比去年同期的3820万元人民币增长了157.6%、比上一季度的1.159亿元人民币下降了15.1%。可见，《魔兽世界》资料片“巫妖王之怒”的迟到确实对九城有很大影响。WoW为九城带来的成功无需赘言，但WoW影响实在过于庞大，俨然已经成为九城的“承重”栋梁，一旦稍有差池，就不是落落灰尘那么简单。有鉴于此，九城在年底连续推出两款作品，一是“世界三部曲”之第三部《王者世界》，二是备受瞩目的FIFA Online 2。

其中《王者世界》来头甚大，曾获北美玩家评分榜和北美玩家期待榜双料冠军，不用九城造势，就已经有不少玩家关注。FIFA Online 2更是系出名门，EA大名想必国内没有几个玩家不识。至此，九城制定完毕了2009年的战略性规划。前有《魔兽世界》这头庞然大物横冲直撞，旁有韩流复苏之作《王者世界》保驾护航，更有名门之后FIFA Online 2安稳殿后，“三驾马车”之布局一目了然，至于能拉着九城跑多远，走多快，咱们一起边走边看。


FIFA Online 2会吸引多少球迷？


王者世界是九城2009年主推新游

足球与"多元化休闲游戏"

■上海 Bono

休闲网络游戏在中国已经有了长足的发展，但到目前为止，还无法说明什么样的游戏模式，才是真正多元化的休闲网络游戏。如今，FIFA Online 2即将到来，很多人从足球游戏的角度对这款网络游戏进行解读，认为它是一款专业的足球游戏。但从FIFA Online 2的宣传攻势来看，它更多地被当成"多元化休闲游戏"来宣传。到底是什么样的原因让FIFA Online 2与休闲游戏划等号呢？

FIFA Online 2的休闲特征

FIFA Online 2被当成一款休闲类网络游戏，最重要的一点，是因为它的游戏内容以足球为主，却不同于其他的足球类游戏。FIFA Online 2中有关足球方面的各种资料、数据，都经过国际足联授权，这一点使得它在游戏表现力上更加真实，符合现实情况，似乎是很专业的足球游戏。但足球游戏网络化以后，休闲类网络游戏的另一个特征就表现出来，那就是占用玩家时间少，给予的快乐却不少。游戏中一局比赛只需要5分钟或者10分钟，玩家可以随时进入游戏，也可以随时离开，完全不必担心像下副本、参与Raid那样消耗大量的时间。

很多休闲游戏尽管可谓休闲，但在游戏操作上，却忽略了游戏过程中的玩家胡交流。比如舞蹈类游戏，在跳舞时大家几乎没有时间沟通，但FIFA Online 2中即便已经开始比赛，也可以按下暂停，进行游戏内的沟通。就休闲网络游戏的人性化与互动性上来说，FIFA Online 2做到了完美的结合，它的出现将让不少人改变对休闲游戏只是"表面说说"这样的错误认识。

休闲也可以有内容

玩休闲游戏的玩家按理说应该不太在乎游戏内容，毕竟赛一场车、跳一支舞，又何必去讲究所谓的游戏内容呢？其实休闲游戏是一个大的门类，其表现形式和种类并非只是赛车和舞蹈这两个片面的内容。实际上，不论是什么样的模式，适合休闲游戏本身特点，又能够区别于MMORPG的独特可玩性，在如今的休闲模式中还是非常少见的。

FIFA Online 2虽然休闲，却有着独特的游戏玩法。除了玩家可以在比赛中操作自己的球队，安排自己的战术外，它的另一大乐趣就是球员的收集和球队的养成。

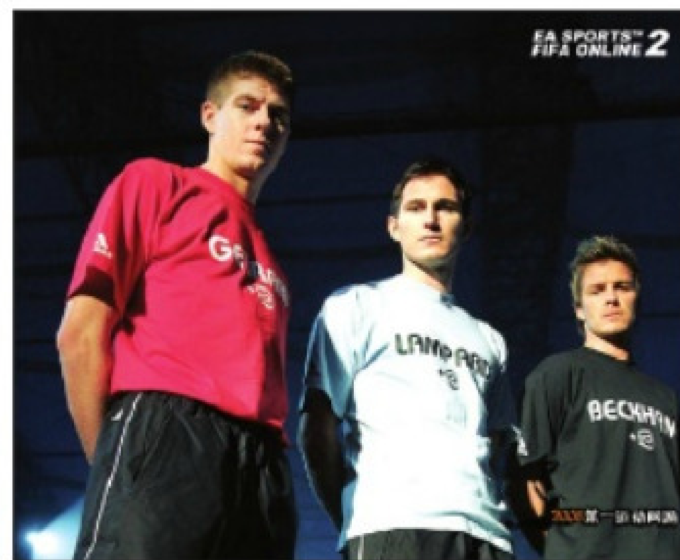
我们可以这样去想，如果设计者为你设计了1万多种武器，你是否有兴趣或有耐心去收集完成呢？相信答案是肯定没有，毕竟你不知道这些武器有什么样的不同，到底哪件值得自己去收集。而FIFA Online 2中有着从国际足联那里授权而再现的12 000多名真实球员，他们虽然能力各不相同，但却因为数据的真实性，可以让玩家结合现实世界中对他们的了解去选择性收集。就像玩卡牌一样，收集这些不同能力球员组成的"球衣卡"对许多玩家来说具有吸引力。

另外，球员伴随不断的磨练也会拥有等级的提升，他们的点数可以自由分配，用来提高各项基本属性值。球员的属性不仅可以提升，就连获得球员所用的球员卡都可以进行强化。强化后的球员将有更好的能力，FIFA Online 2中支持最高加10的强化效果。由此一来，本身就是一场比赛几分种的时间，玩家却可以由此玩到有关球员养成、球队打造、管理、转会等多方面的体验，

FIFA Online 2与电子竞技

很多人想要让自己的休闲游戏拥有更多的用户，但休闲游戏本身没有故事剧情般的粘性。因此，不少休闲游戏都尽量让自己与电子竞技扯上关系，从而希望可以通过这样的名头换取更多人的认可。但休闲游戏并不是因为可以开局比赛就能够成为竞技项目的，其本身是否具有竞技性，是否具有操作特色才是决定其身份的重要因素。

FIFA Online 2的操作继承了FIFA系列的全部精华，不仅支持键盘，而且支持手柄操作。比赛过程中组合键的使用依然是FIFA Online 2的一大亮点，游戏提供了很多操作模式，在适应玩家不同偏好的操作同时，更一步步将你指引到高手的行列当中。FIFA系列本身就是电子竞技中的比赛项目，FIFA Online 2也为玩家提供了很多种模式的切磋方式，除了一对一的玩家对抗外，FIFA Online 2还提供4到8人一起进行的自办联赛功能。自办联赛功能也如同真实比赛那样，主办玩家可以确定该阶段的积分模式或淘汰流程等。



在游戏中可以找到任何您喜欢的球员



10分钟之内便可踢完一场比赛


FIFA Online 2里有12000多名真实球员


每个球员属性不同，各有所长

新版FIFA Online 2初体验

■上海 兰花

拥有FIFA授权的网络游戏FIFA Online 2在技术测试期间吸引了无数足球游戏爱好者的眼光，其中包括FIFA和实况系列游戏的玩家们。对他们来说，无论曾经喜欢实况还是FIFA，现在有了一个非常好的游戏来补充，那就是FIFA Online 2。

趣味和挑战并存的多人模式

目前，FIFA Online 2的多人对战系统比赛模式分4种，单人模式、双人模式、4人制锦标赛模式和8人制锦标赛模式，分别提供了不同的游戏功能：单人模式为两个玩家1对1进行比赛，双人模式为4个玩家两人合作操作一个球队的对抗模式，4人和8人制锦标赛分别代表4名或8名玩家分别操纵一支球队进行锦标赛的比赛。其中2对2足球挑战模式更具趣味性和娱乐性。

多人模式中的2对2挑战赛是4位玩家2人合作操控一支球队进行互相对抗的比赛，每两人组成一支球队，互相交替完成比赛动作。譬如：甲乙同球队玩家完成角球任务，甲踢出角球后，乙可以控制球员头球摆渡，然后再由甲控制球员完成攻门任务。2对2足球挑战要求同队玩家合力完成，

打造高性价比的球队

大多数的球迷都喜欢豪门，追逐球星。但到了40级左右突然发现，尽管自己是联赛中的常胜将军，但竟然都到了入不敷出、囊中羞涩的地步。原来，随着许多球员的能力开始超过1300，整个球队的工资开始发生翻天覆地的变化。那怎么来保证良好的财政状况？最合理的球员构成是如何的呢？

经过实践我们可以发现，所有1300以下的球员续约都只需要1，而如果只有4名1300+以上的球员，我们的财政状况将非常良好。由此我总结出的最高性价比的球员结构如下（所有球员分为A、B、C、D4个组）：

A组：4名高能球员；

B组：10名1200左右球员；

C组：10名1100左右球员；

D组：剩下的的1000左右的球员；

在这个球队中，玩家对战使用A+B，踢电脑联赛使用A+C+D。如此，当B组球员能力将近1300时，C组球员的能力也达到了1200，D组的能力也达到了1100。于是将B组解雇，将C组替换成B组，D组替换成C组，并随时注意补充联赛中的新球员到D组。这样便轻松地完成了新老交替。用这种方法反复循环，便不用担忧球员水平跟不上了。

在实践中可以发现，对一名初始数值不算太糟糕的球员来说，从1100升到1200基本上可以把该重要的点数都加好了，因此在抛弃1300的球员时，后来的接替者已经完全符合能力要求，而球队的实力也不会受到任何影响。在对战中，你也完全无需害怕对方全部1300+的实力。因为一个自己培养的合理分配了100点的球员，其操作性并不会比1300+差。

致富之道初探

从技术测试来看，赚钱的途径只有两条：打比赛和倒卖球衣卡。

每场比赛的金币收入只和球队等级和场次连续性有关。不管你输还是赢，无论是10比0还是0比10，拿到的钱都是一样的。因此开小号刷钱变得很容易，只需要点了开始，让它自己和电脑踢，踢完收钱便可。具体做法可以每到产生大量续约球员后，便立刻换一个队，继续踢电脑，这样永远也无须担忧续约问题。

在开小号刷钱的同时，你的球衣卡也变得多了起来。其中哪些能够卖好价钱呢？除了经常观察市场走向外，还有一些基本规律可循。首先可以确认的是，每张卡的定价是随着市场需求而变化的，需求的人越多，则卡的价格越高。在游戏中可以发现，绝大多数玩家都会选择豪门球队，因此属于豪门球队的球衣卡必然需要的人多。所以当你抽出的球员卡属于豪门球队时，就算是一个不知名的球员（豪门球队中的替补），但你也已经可以基本确定发了笔小财，因为一定会有用这些球队的玩家收这样的卡来给球员+能力或者合成。在平时有空的时候，你可以多在自由频道观察其他玩家的球衣卡。在频道的玩家列表中，右键点玩家然后查看用户信息即可，如果发现一些豪门球队替补球员球衣卡，你可以直接与其交流，争取低价收购。



2对2挑战赛更加考验玩家配合


大家都想拥有性价比高的球队



频繁的比赛是赚钱途径之一



这个球儿有了！

扫描《奇迹世界》暗黑装备

■上海 纯粹路过

《奇迹世界》新版本“暗影序章·黑暗浩劫”已经揭开神秘面纱，本次更新里，最主要的两个内容是暗黑套装和百级区域。暗黑套装是继黄金套装后的又一顶级套装，百级区域主要是新增加了野外高级地图和高级狩猎副本地图。

暗黑之前世

暗黑套装和一般装备一样，由8件防具和一件武器组成，每个职业有两种可选武器。

精良装备（俗称紫装）作为普通装备的极品版，属性要求和普通装备一致，外观也是一样，但外形上会一明一暗地变化。

远古装备，外观一样，不过装备图标稍显破旧。远古装备目前只有防具没有武器，防御力、耐久度和属性要求等都是随机产生的，极品的远古装备都是高防御高耐久低要求的，只是每次修复会减少最大耐久度，最终消失不见。

流光溢彩的外观是幸运装备的特点，同样是随机防御和耐久度，不过没有任何属性点要求，只需要很低的等级即可。幸运装备的平均防御比精良装备要高，比极品远古装备要稍低。

黄金装备，是在暗黑装备之前的最强装备，也就是暗黑装备的前世。黄金装备属于特殊装备，每职业只有一套，除了超级强大的防御力之外，还有独一无二的外观，并提供套装属性。

暗黑装备在黄金装备的基础上改造而来，比黄金装备具备更高的防御和更强的套装属性。

暗黑套装属性详解

暗黑套装和黄金装备模型相同，通体黑色。属性可以通过如下公式计算：暗黑装备防御力=同职业同部位黄金装备防御力×120%，暗黑装备套装属性值=同职业同部位黄金装备套装属性值×130%。

价格则要从暗黑装备的制造方法说起，目前制造途径只有一种，但实现方法却有很多。途径唯一，是指使用同部位的黄金装备加材料来合成；不同的方法，是指各合成材料的搭配和取得。目前只支持+7、+10和+12的黄金装备来合成，其他强化等级的则需要强化到相应等级再作合成。除了黄金装备之外，还需要帝国令牌和影之精华，后者是新增物品，合成公式是：影之精华=暗黑元素×5+游戏币1亿（成功率35%）。暗黑元素很容易打，游戏币的市场堆积额也是海量，不怕游戏币不够。合成暗黑武器还需要4级玛雅宝石和4级玛雅金属，可以在道具商城购买3级的来合成4级的宝石和金属。

无论用哪种黄金装备来合成暗黑装备，都很昂贵，不过选择合理的合成方法，会有效降低制造成本。

为了简单计算，先忽略无关重要的暗黑元素、帝国令牌和如意宝石。以+7和+10为例，计算出+7强化到+10所需平均费用，再计算用+7和+10去合成暗黑的费用差，两者对比即可。举例来说，换暗黑的费用差主要是影之精华6-3=3个，算出8亿5700万，而黄金+7强化到+10，成功率50%，平均要112个灵魂，85700/112=765万左右，那么就是说如果灵魂低于765万，就先强化到+10再换，如果高于765万就直接用+7换。不过这只是简化计算后的结果，具体还要考虑其他细小成本和游戏币价格。

由于成功概率不同，会导致制造成本有较大差异，所以无法给出暗黑装备的准确价格。不过可以明确的是，暗黑装备的价格比黄金装备要高很多。未强化的暗黑装备尽管套装属性也很强大，但防御比不上+12的黄金装备，要更强大只有通过强化，而强化暗黑装备不是想象中那么容易。

因为灵魂宝石的产量稀少，当初7阶装备推出的时候，拥有容易、强化难。如今暗黑装备则是得到不易、强化更难。藐视吉祥、蔑视如意、傲视祝福、轻视灵魂，甚至直接无视卓越宝石，黄昏宝石才是现在的必备。黄昏宝石成本如下：黄昏宝石=3级玛雅宝石×1+3级玛雅金属×1，和影之精华一样只有35%的成功率。暗黑装备在强化到+7或以上时，所需宝石数量只有传统装备的一半，和远古装备的强化类似。目前市面上黄昏宝石的价格是灵魂宝石的20倍左右，大家可以亲自算算一套+10，甚至+12的暗黑装备会是怎样一个天价。


狂战士的暗黑烈焰套装



暗黑和黄金的攻击对比



暗黑套装属性完胜黄金装备


百级区新增不少地图

头条新闻

■《梦想世界》"贺岁篇"正式"公映"

正值新年之际，《梦想世界》推出了游戏"贺岁篇"——"寒假50天"，此次贺岁篇由5部可以互动的"电影"组成，而玩家们均是这些"电影"里的主角，大家有机会在同一个舞台上一展自己高超的演技。根据贺岁篇的日期安排，第一部电影《大鬼当家》已在圣诞期间"隆重上映"，故事描述的是一群"大鬼"们（梦想玩家饰）悄然长大，曾经的美好时光一去不返，但大家不甘心童年快乐就此成为永远的回忆，于是相约在圣诞假期来一场疯狂的派对，一起堆雪人，一起帮圣诞老人找回圣诞礼物，一起祝福以前的朋友……这是一场展现童真的喜剧，并将玩家互动这个环节推向了高潮。



此次贺岁篇剩下的4部将在近期陆续推出，至于下一部"电影"会是什么？请关注《梦想世界》官方网站（http://www.henhaoji.com）的新闻公告。

兵临城下，《梦想世界》玩家联手出击

随着《梦想世界》1.0正式版推出阵营系统，与之相关的各种新奇好玩的活动也接踵而来！狼族帝国、兔族联盟？《梦想世界》中的势力又何止这两家？现在，连包藏祸心的魔族也来掺和一把了——每隔一周的周四晚上，浩浩荡荡的魔族大军便会从幻境海岸出发，历经萤火森林、疾风谷和影狼原，向狼族帝国和兔族联盟这两大阵营的根据地发起进攻。



魔族高喊"必胜！"

在这危难当头的一刻，无论隶属于那个阵营的玩家都必须暂停争斗，相互携手应付魔族军队的入侵，狼族和兔族的领导者都准备了数不清的丰厚奖励，以奖赏挺身而出、奋勇迎击魔族军队的玩家！当然，其中某个阵营的玩家表现得更加出色的话，获得的奖励也将比隶属另一个阵营的玩家丰厚得多。兵临城下，重奖当前，分别隶属狼族帝国和兔族联盟的朋友们，你们都准备好了吗？

《梦想世界》开放"梦境寻宝"活动

什么样的情景才可以说得上是人山人海？只需要在每月单周周日下午，到幻境海岸去看看就知道了。数不清的玩家汇聚一堂，早早地各自组成队伍，等待着梦境开启的那一刻——没错，这就是《梦想世界》中，最受大家欢迎的活动之一——梦境寻宝。

顾名思义，"梦境寻宝"活动的主旨当然就是寻宝了，数不清的珍奇宝物被放置在遍布梦境各处的宝箱中，等着大家去尽情搜刮。众多宝物里，除了百炼精铁、兽诀、玫瑰花这些难得的宝物，还有各种平日必须支付世贡才能买到的飞行棋补充包，最重要的是，就连《梦想世界》中万众瞩目的随身小精灵以及极为稀罕的仙兽，都有可能出现——在这样极具吸引力的奖品面前，又有谁能说得出不去参加"梦境寻宝"活动的理由呢？

月评

■"梦想"的1月

《梦想世界》开发多时的星座装饰光环和脚印，去年11月底终于在游戏里见到庐山真面目了。12种截然不同的风格，效果相当不俗，虽然没有任何能力加成，若论"拉风"和多样化程度，却绝对是1.0版最高的，估计现在会有更多玩家挑战十二宫了。

同样是新装饰之一的小精灵，依然保持着其矜持的态度。每月拍卖一次的天使波利对于喜爱美丽事物的玩家有无可比拟的吸引力，为此不少玩家不惜投入了大量的资金。由"光辉岁月"的3600世贡，到"花好"的22 000世贡的惊人成交价可以知道，"限量版"的小精灵才是玩家心中的最爱。

11月新登场的还有两项活动，分别是"御前科举"和"兵临城下"。这两项活动一文一武，难度适中，人人可玩，而且奖励相当不错。尤其是"兵临城下"，只要达到完成条件，最后有兔族和狼族的大宝箱等着你开，里面的奖品对一般的玩家来说的确很诱人。顺带提一提另一个人气活动——草群舞，初上手的朋友会发现，草裙舞会上经常有人会爆出几十万，甚至是100多万的分数，而自己杀死杀活，也就杀了那么10来万、20万顶天了，但是最近草群舞的得分纪录竟又被刷新！2 118 100分！究竟这位玩家是怎么做到的，各位读者知道吗？





梦回大唐，《逍遥传说》前瞻

■广东 独孤城

继《梦想世界》之后，多益网络再推新品——《逍遥传说》，是由多益网络自主研发的回合制网络游戏，以中国古代四大名著之一《西游记》为背景，重新演绎这一经典故事。

回归点卡模式

众所周知，目前市面上绝大多数网络游戏都采用了免费模式——玩家只需要注册账号、下载客户端便可以进入游戏，不在商城购买游戏道具的话，不用花一分钱。诚然，免费模式的便捷让玩家能够有机会体验更多游戏，选择自己的最爱，但随着此类游戏的增多，也出现了良莠不齐的状况。不少玩家抱怨过于“强力”的人民币玩家造成了“不砸钱”没法玩的怪圈，尽管没有违反游戏规则，但处境确实尴尬，似乎逐渐失去了“玩”的乐趣，仅剩下靠“砸钱”来争强斗勇。

于是在免费网游几乎“一统江湖”的今天，也有玩家呼吁回归以前的收费模式。毕竟在网络游戏中，大部分玩家更趋向于和游戏建立长期的感情投资，而不是一时的争王称霸。其实玩家从来没有忽视游戏的公平性和耐玩度，免费模式也不是问题根源，只是目前免费模式仍处于探索阶段，还没有一个两全齐美的办法出现。所以在游戏公平性这一点上，传统收费模式占有很大优势，毕竟所有玩家都必须在同一起跑线上开始游戏，在公平的环境下竞争，通过自身努力和团队协作在游戏里获得快乐。

针对这些玩家，即将问世的《逍遥传说》选择了点卡收费模式，力图提供一个相对公正公平的游戏环境。

坚持2D画面

《逍遥传说》选择了“运行更易流畅”的2D引擎，降低了对电脑的硬件要求。据了解，《逍遥传说》的画面均由美术设计师们精心炮制，充分发挥了2D画面细腻、养眼等优势，每个场景特点迥异：栩栩如生的花草树木、威严壮观的房屋建筑、动态逼真的人物造型、华丽拉风的技能效果等。

《逍遥传说》以中国古代四大名著之一《西游记》为蓝本，竭力通过精美、独特的画风将西游世界的古韵原汁原味地描绘出来：阴森恐怖的地府、云雾弥漫的天宫、一望无垠的女儿村、大唐盛世的长安城、终年积雪的血牙堡、犹如仙境的方寸山、神秘宁静的龙宫……

画面优劣其实很难定论，还要看不同玩家的不同喜好，《逍遥传说》便是为2D游戏的拥趸所准备。

强调策略性

相比即时动作游戏，回合制网游的最大特点就是玩家们在战斗中不需要精密的操作和快速的反应。想要击倒敌人，更多需要的是预测能力和策略安排，运筹帷幄、见招拆招、冷静判断、果断出击等。比如制定丰富多变的战略技巧，做出合理完美的职业搭配，适时选择不同的的魔法技能，这才是在回合制游戏中取得战斗胜利的关键。

针对此点，《逍遥传说》加强了回合制战斗中各种基本要素，强调战斗的策略性，而不是重复劳动。在《逍遥传说》中，玩家不仅能够施展不同门派的特有技能，还能够使用各具特色的召唤兽，让战场充满未知变数。同时可以利用多种组队阵法，提高队伍的整体实力。所以无论单挑还是队战，玩家都会遇到各种各样的战斗场面。

十五大门派

《逍遥传说》里有人、魔、仙三大种族，每个种族各有5个门派，总计达15个门派。玩家可以根据自己的角色种族和个人喜好，选择加入不同门派。为了更好体现角色扮演精神，其中部分门派收徒的时候有性别要求，大家拜师之前可要留意看好哦！

其中有擅长使用各种灵符的方寸山，掌握着神秘莫测的法术的众神殿，暴戾嗜血的血牙堡等等。《逍遥传说》里的15个门派不仅特点显著、各有千秋，而且门派间相互克制，形成一个动态的平衡，尽力避免出现独大或者鸡肋职业。此外，《逍遥传说》同时提供了大量新奇的娱乐型系统以及丰厚回报。P


华丽壮观的大雁塔


奇幻十足的盘丝岭


神秘莫测的昆仑山


仙气萦绕的天宫

“兵临城下”的探索之旅

■广东 独孤城



最近，《梦想世界》推出了全新的活动“兵临城下”。在这个活动中，魔族士兵们逐步逼近黎明镇与夜幕镇，兔狼阵营受到魔族严重的威胁。兔狼之族的勇士们为了阵营的安危，努力在杀场上拼命拼搏。究竟是魔族胜利，还是兔狼之族胜利？序幕在后面慢慢揭开……

兵临城下是什么？

魔族大兵入侵黎明镇、夜幕镇，形势危如累卵。兔、狼两族奋起抵抗。为了抵抗住魔族的攻击，所有加入阵营的玩家们组满队伍来准备消灭魔族。服务器划分阵营后，每两周周四晚20：00～21：20开放“兵临城下”活动，此时人物等级大于50级且加入阵营的玩家组成4人以上的队伍去幻境海岸、萤火森林、疾风谷、影狼原消灭魔族士兵，并获得丰厚的奖励。

活动准备及说明

活动准备：“兵临城下”活动开始后，魔族会在幻境海岸集合，并经过萤火森林、疾风谷、影狼原，向黎明镇和夜幕镇开始进攻，符合要求的玩家可组好4人以上的队伍去消灭魔兵。当魔族士兵成功进入黎明镇或夜幕镇，则魔兵入侵数量+1，魔族的入侵数量可找薇薇安·赤潼或烈阳锋·血牙查询。

活动开始：魔族会从幻境海岸出发，不要叫魔族进入黎明镇或夜幕镇，否则魔兵到达一定数量时，魔族就会视为胜利，黎明镇和夜幕镇的狼族与兔族地位会降低！胜负的关键全靠你自己。魔族的怪物分为若干种，大体分为魔族先锋、魔族士兵、魔族精英、魔族头领、魔族侍卫、魔族将军、左路军统帅、右路军统帅。

战斗信息与心得

与魔族的战斗中，你会看到以下怪物：翼虎、怒熊、魔蝎、魔蜘蛛、魔族督战官、魔族成员、宝石妖怪。每场战斗有5到6只怪物，特殊情况下会出现宝石妖怪。首先魔族督战官会指挥魔族某个成员，被指挥的成员伤害增加，但是防御与灵力降低，战斗能力较弱。被魔族督战官打到的人中毒几率是十分大的。翼虎、怒熊适合战士用力敌、灵巧类招式杀，魔蝎、魔蜘蛛适合法师用群攻招式或威力更大的招式杀，宝石妖怪建议用灵巧与群攻类招式杀。一般修炼等级与人物等级较高的玩家可以一直用群攻类招式杀，这样效率会更高。



和魔族士兵大战

活动奖励

当入侵黎明镇的魔族数量小于80人，活动结束时，系统在疾风谷准备大量兔族宝箱供兔族联盟的玩家开启，前提是有“兔族宝箱钥匙”，而“兔族宝箱钥匙”可通过消灭魔兵来获得。当入侵夜幕镇的魔兵数量大于80人，活动结束时，系统在疾风谷准备大量狼族宝箱供狼族帝国的玩家开启，前提也是有“狼族宝箱钥匙”，而“狼族宝箱钥匙”可通过消灭魔兵获得。阵营玩家战胜魔族后，可获得召唤兽积分以及大量功绩。在活动结束后，玩家可在当日找兔王薇薇安·赤潼或狼王烈阳锋·血牙来增加召唤兽寿命。



好多的怪物啊！

活动“小贴士”

1.狼族宝箱是银灰色，兔族宝箱是赤褐色；

2.活动中战败没有任何损失；

3.兔族联盟的玩家只能开启兔族宝箱，狼族帝国的玩家只能开启狼族宝箱，等到系统没有宝箱后，多余的钥匙可找兔王、狼王换取召唤兽积分来给召唤兽补充寿命；

4.钥匙一定要当天用完，否则下线后消失；

5.当系统出现左路军统帅与右路军统帅时，要求队长妥善选择杀或不杀，因为难度较大，并且只能有五队人杀，每杀死一只，统帅的能力降低一部分；

6.除了战胜宝石妖怪外，战胜魔族头领、魔族侍卫、魔族将军、左路军统帅、右路军统帅能够获得超值的物品奖励！



不错，获得了“赤潼之魂”

后记：活动无论是从经验还是奖励，都非常的丰富。全新的玩法使《梦想世界》不再无聊，整个活动关系到兔狼之族的安危，只有胜利者才能够开启最后的宝箱。宝箱奖励同样也非常的丰富，例如驾驭宝典、2～3级珍贵宝石、大量修炼经验、飞行器补充包、聪灵果等。整个活动在开宝箱时进入高潮，整个疾风谷人山人海，根据玩家数量而分布宝箱，笔者所在服务器“花好月圆”大约是每次刷新50个宝箱供玩家开启。可以说，整个活动可玩性还是极大的。

如何培养更强子女?

■广东 闹闹

在《梦想世界》1.0版更新后，子女第二技能终于出现了。古墓奇谋副本推出，各种流派技能辅导不断被玩家发现，子女技能有了较大改善，两个师门技能对子女能力也有显著提升。有些流派的子女可以凭借第二技能彻底改变之前地位。

战士子女技能

总体来说，战士子女的技能相当不错，每个技能都很有特色。尽管开天辟地的攻击非常高，压制了第二技能，但第二技能的特殊效果是开天辟地无法比拟的。

枪战子女——追魂刺

技能作用：命中目标有一定概率使其附加“驱魂”状态4回合，在此状态下被击倒则无法被复活，直至状态持续结束。

技能分析：追魂刺的攻击并不高，但是其附加状态却是非常恐怖。一旦中了此状态，4回合内无法复活。如果是医生被打倒了，那么4回合内战斗就有可能落败。这个技能由子女来使用非常划算，配合三环套日秒杀BB、开天辟地高攻打人，枪战子女完全可以成为一个全能攻击型的子女。

刀战子女——不动如山

技能作用：威力260，速率30%。

技能分析：说起刀战，特点自然是高攻低速，子女也如此。30%的超低速率，加上高攻击，无疑是守尸体首选。虽然现在法术不可防御，但是法术的速率都比较高，而起死回生的速率可在40%以下，守尸的成功率必然会下降，30%速率的不动如山就容易很多。

法师子女技能

由于三昧真火神功的存在，法师子女的主要输出全靠此招，注定了攻击类技能会被淘汰。法师子女若想找到有利的位置，只有通过更改神功或加点模式来调节。

道家法师——裂风符

技能分析：裂风符是道家法师初级招式里效率最高的，113%的效率在前期确实很高，但是对于子女来说却是毫无用处，神功的攻击效率不仅比一般的招式高，而且系别为无，可以无视对方的法术抗性。第一招式五雷照法亦如此，群攻伤害更加分散，不论PK还是任务，更无用武之地。道家是法师中最强悍的，但是道法子女却是最弱的。

巫术子女——蝮蛇蛊

技能分析：蝮蛇蛊是法术攻击技能，同时有几率让对方中动物毒。笔者见过的巫术子女一般都是血孩子，打神功起死回生，对于这类子女来说，蝮蛇蛊是一个不错的招式，尤其是对任务双抗怪来说，毒掉的血是比法术攻击多很多的。如果是攻击型的子女，一般都会打三昧真火，蝮蛇蛊还是一个鸡肋的技能。

儒法子女——青出于蓝

技能分析：青出于蓝可以连续攻击对方两次，虽然效率不高，但是两次的攻击打出的总伤害不容小视。此类子女笔者建议打起死回生神功，血魔加点，既可以通过灵气决为队友回复，还可以用起死回生救人，更可以通过青出于蓝给予对手打击。全能法师子女，非儒法莫属。

术士子女技能

佛家子女的状况较好，尽管加血一次只有500多，但是通过媚笑、起死回生以及第二技能的辅助，仍然可以给予队友强大的支持。阴阳子女的地位依旧尴尬，“媚笑”无法对人物使用，第二技能五行不宁也是不伦不类。

阴阳子女——五行不宁

技能分析：五行不宁是法术攻击技能，效率仅有100%，无其他附加属性。如果说阴阳子女是用来封印的，那么这第二技能只能是一个摆设；如果说阴阳子女是用来攻击的，那么五行不宁的威力与效率，都无法将攻击发挥到让人满意的地步。

佛家子女——佛光抚顶

技能分析：佛光抚顶可以为队友临时提高武器伤害，玩家可以加2个单位，笔者推测，子女可能只允许每次加一个单位。拥有此技能后，佛家子女在加血、救人的闲暇之余还可以为队友增加伤害，强化了佛家不可动摇的辅助地位。P


佛光抚顶


开阳双仪


起死回生


青出于蓝


五行不宁

头条新闻

■《天龙八部》开启“大决战”

由搜狐网游《天龙八部》旗下研发团队全力打造的2008年度资料片正式定名为“大决战”，其简体中文版将于2008年12月18日首次在中国大陆地区发布。在此之前已经曝光过的“逐鹿古战场”也将作为本作最受玩家期待的重头戏全新登场。


涿鹿古战场原画

涿鹿古战场，这个号称中国史上最大古战场副本是首次在《天龙八部》中实现多达160人同时参战的超大型副本，该副本还加入了帮会团队PvP竞技元素，战场地形丰富，四通八达，在这里玩家不仅仅是斗勇斗狠，还要斗心斗智。战车的出现大大丰富了战场的可玩性，每一台战车都有其独特的性质，掌握好战车的妙用，胜利将会唾手可得！

“大决战”资料片同时还有校服天使养成计划、百万玩家线上征婚、超级珍兽特工队、上古神技高速升级、雪城洛阳喜迎2009等诸多新鲜奇趣的活动玩点。伴随新资料片上线，《天龙八部》还将接连开放6组新服。

■《剑仙》原创游戏音乐征集

日前，由搜狐游戏联合A8原创音乐、Yoho传媒强势打造的“剑仙”原创游戏音乐大碟作品征集活动全面引爆，原创佳作层出不穷。

多家强势娱乐传媒公司，著名金牌音乐制作人，齐力加盟搜狐首张游戏音乐大碟打造。M-BOX唱片台湾省独家创作艺人李荣浩，也特邀加盟此次活动，与内地金牌制作人曹轩宾、莫艳琳一同担任专业评委，为“剑仙”大碟护航。



此次活动不仅旨在将原创游戏音乐发扬光大，更意在挖掘原创歌手与词曲作者，为其点亮星途。获奖选手不仅将获得豪华音乐器材等实物大奖，其获奖作品还将被植入“剑仙”游戏，收录搜狐首张游戏音乐大碟，并入选2009年“剑仙”CG大片主题曲。在此活动中参赛和投票的玩家，还将获得“剑仙”限量版封测账号。



■《鹿鼎记》涂鸦至尊大赛

《鹿鼎记》电视剧？看过了，《鹿鼎记》小说？看过了，《鹿鼎记》个性疯狂涂鸦你绝对没看过！自2008年12月5日，《鹿鼎记》涂鸦至尊大赛开启以来，吸引了无数《鹿鼎记》粉丝和涂鸦爱好者进驻，各种充满创意的个性涂鸦纷纷上传。

各位玩家可以对活动提供的《鹿鼎记》游戏原画素材进行创意临摹，或者充分发挥自己的想象力，为原画人物设计新造型。如果您觉得画画有一定难度，只要写出对《鹿鼎记》游戏真挚的祝愿，全都有机会获得丰富精美的《鹿鼎记》周边等大奖，其中包括双儿等身抱枕！

月评

■搜狐三位一体寻突破

算上这次的“大决战”，运营将近2年的《天龙八部》已经开放了2个资料片，速度可谓不慢，我们不讨论其内容究竟如何，起码这种态度和速度值得称道，向玩家传递了良好的信息。

如今网游多如牛毛，把玩家留在游戏里唯有一种方法：新内容，《天龙八部》也正是如此做的。在“跑商”得到部分玩家诟病后，相信“大决战”是一次重新加强与玩家沟通的机会，同时也是《天龙八部》今后发展方向的一次尝试。如果说这次资料片中的“天使校服养成计划”是道开胃甜点，团队PvP副本则是绝对主菜。

虽然PvP模式和副本概念现在已不稀奇，但160人的混战还是颇有吸引力，且在人与人的对抗之外引入“战车”概念，加强了可玩性。

“剑仙”的音乐征集和《鹿鼎记》的涂鸦大赛同样是聚拢人气的两个活动，给玩家充分的“参与感”一直是所有网络游戏力争的目标之一，除去如“资料片”这种线上活动外，线下活动起到的作用也越来越大，音乐、绘画不失为两种“平易近人”的笼络玩家手段。

不能否认，作为搜狐目前的拳头产品，《天龙八部》在2007～2008辉煌异常，但两年之后的今天已经趋于平稳，能否“梅开二度”我们不敢断言，不过新资料片的积极作用有目共睹。“剑仙”和《鹿鼎记》目前仍处在宣传和封测阶段，是否为搜狐培养的天龙接班人现在也未可知。

不过从两个活动闹起的态势观察，没准搜狐的下个辉煌便是其中之一。





《天龙八部》校服天使养成计划

■北京 一场游戏

《天龙八部》在推出“大决战”新资料片满足豪杰们争雄之心的同时，还推出了另一个主打——温馨的“校服天使养成计划”。

时尚校服大赠送

当我们跨进意气风发的大学时代，抑或踏入充满人情世故的社会之中，心中那份年少时的激情与轻狂是否依然还在？与生俱来的棱角是否已被现实磨平？我们总是怀念过去美好纯真的学童时代，怀念因为一块橡皮擦而厮打的小伙伴，怀念那身不止一次被我们用来擦鼻涕、弄得脏兮兮的校服。

之前《天龙八部》中“才子佳人”古装校服让我们有机会体会到“梁山泊与祝英台同窗共读”，但古装终究是古装，虽然看着诗情画意，终究与我们年少时的校服差之千里。因此，在《天龙八部》12月18日开启的养成计划中，每一位修炼到10级的玩家都将得到一件漂亮的怀旧校服。

状元榜眼随便挑

无论古代还是现代，对于莘莘学子来说，能够金榜题名无疑是对自己寒窗十年的最好回报。古代有进士、举人、探花、榜眼、状元等称号来形容高中的考生们，若是榜上有名，则前途无限美好、一片通坦。就算今天，高考“状元”之称也很盛行。

现在，《天龙八部》给每一个玩家都提供了“金榜题名”的机会：只要玩家修炼到20级，就可获赠珍贵状态道具“金榜题名”5个，包括状元、榜眼、探花。玩家们在“金榜题名”状态下，不仅有华彩亮丽的光环围绕，还能大幅度提升各种基础属性。

变身玉兔伴嫦娥

《天龙八部》12月养成计划里，给所有武林侠士们准备了一场变身为玉兔的化妆舞会，只要玩家等级达到30级，就能够获得易容丹：小兔兔，有了这玩意，即可变身为可爱超萌的玉兔一只。

雪羽天降有缘人

雪羽霜衣不仅外形美轮美奂，还具备神奇的祝福功用，能使穿戴着免除邪魔瘴气侵扰。除此之外，只要穿戴上雪羽翅膀并将其召唤，就可以获得移动速度增加80%的增益效果，并且人物会从地面移动转换为低空飞行状态。当然，作为世间少有的奇珍异品，雪羽翅膀的价值也是相当昂贵，通常只有武林巨富或一方霸主才有实力问鼎。

今天这一局面将被彻底改写，《天龙八部》养成计划第四步中，凡是修炼到40级的玩家，均可获赠一对雪白色的天使翅膀，实现“一对翅膀游遍神州大地”的昔日梦想。P

“校服天使养成计划”活动流程及活动时间

12月18日开始，与《天龙八部》年度大型资料片“大决战”同时上线。

活动流程：

1.活动开始后，官网会推出活动专题网页。玩家只需前往活动专题网页，输入“天龙”账号，即可领取一个活动序列号。

2.领取到序列号的玩家进入游戏后，前往大理城中NPC龚彩云处对话，输入序列号，即可得到一个新人礼包。

3.10级以后（20级以前）打开礼包，可以得到一件超级时尚的现代校服，同时还有一个20级新人礼包

4.20级后打开20级新人礼包，得到5个“金榜题名”。使用“金榜题名”后，玩家会在一定时间内获得增加人物属性的Buff，同时还有华丽的光环特效围绕在身。除此之外，礼包内还有一个30级的新人礼包。

5.30级后打开30级新人礼包，可以得到易容丹：小兔兔，可以随时变身成可爱超萌的兔子，同时玩家还会得到一个40级新人礼包

6.40级后打开40级新人礼包，玩家就可以得到极品服饰——雪白色的天使翅膀，即雪羽。


新增双人坐骑旋转木马


浪漫时刻要有身配套行头


永远不会过时的水手服


天使也要穿校服上学哟

《天龙八部》吹响“大决战”号角

■北京 爱情

继“功夫之王”后，《天龙八部》下部资料片“大决战”即将到来，新资料片将提供帮派竞技副本、珍兽快速升级、珍兽技能升级、支援朝廷任务等全新内容。

帮会征讨战

缺少帮派竞技副本，一直是《天龙八部》无法忽视的瑕疵。个人之间解决恩怨可以上擂台、争名夺利可以进比武场，门派之间一决高下有华山论剑，就连毫无章法的群殴都有自己的专属副本：嵩山竞技场。

可对于在游戏中有着举足轻重地位的帮派，却没有任何可供竞技的副本，仅仅只有一个在野外群殴的帮战系统。就连这个野外帮战，也存在着诸多不足：杀敌数没有统计、战斗结束没有任何公告、胜败双方没有任何奖惩。

最让人难以忍受的，还是某些玩家研究出来的所谓“游击战术”：“打不过就依靠城市与野外之间的跳点保命”，严重影响了帮战的连贯性与趣味性。

帮派竞技副本简介

随着新资料片的到来，帮会征讨战终于登场。征讨战将在一个特定的环境下进行，换句话说，也就是帮派竞技副本。

现在帮会之间有了恩怨，不再只有帮战这唯一解决途径，而是可以进行征讨战。征讨发起方的帮主或副帮主有权进行征讨操作，每次征讨需付出少量扩张值和金币，因此大家务必多做扩张任务，才能随时随地享受到帮派竞技副本带来的乐趣。被征讨帮会有权接战或不应战，无消耗无惩罚。这里需要额外说明一下，必须是有帮会城市的帮会才可以征讨和被征讨。

被征讨方接战后，双方成员必须在5分钟内，到洛阳北部与NPC周然对话并进入“涿鹿古战场”，双方最多各进入80人，总人数最多160人。每次征讨的战斗时间为40分钟。

战场名叫“涿鹿故地”。进入涿鹿古战场后，双方各自出现在自己的大本营内。发起方的大本营叫“帝苑”，大本营内的总控制室叫“若木”；被征讨方大本营叫“三苗”，本营内的总控制室叫“苍篱”。征讨战中杀人不加杀气，不掉经验，不掉装备耐久，死亡后在自己方的大本营复活。

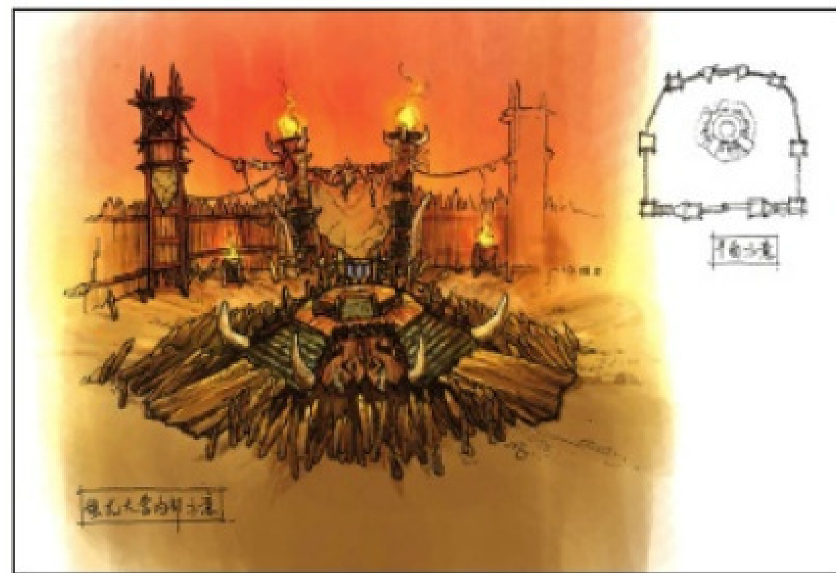
副本里给双方各自准备了5种巨型战车，这些战车防御力与生命值极高，但行动缓慢，根据不同属性，分为盘古战车：可攻击敌方建筑，修理己方建筑，对人无攻击力；青龙战车：外功型战车，攻击力与操作者的外功属性相关，可向周围15米范围内所有敌对目标发动外功攻击；白虎战车：内功型战车，攻击力与操作者的内功属性相关，可向周围15米范围内所有敌对目标发动内功攻击；朱雀战车：火、冰属性战车，攻击力与操作者的火攻、冰攻属性相关，可向周围15米范围内所有敌对目标发动火、冰属性攻击；玄武战车：玄属性、毒属性战车，攻击力与操作者的玄攻、毒攻属性相关，可向周围15米范围内所有敌对目标发动玄、毒属性攻击。

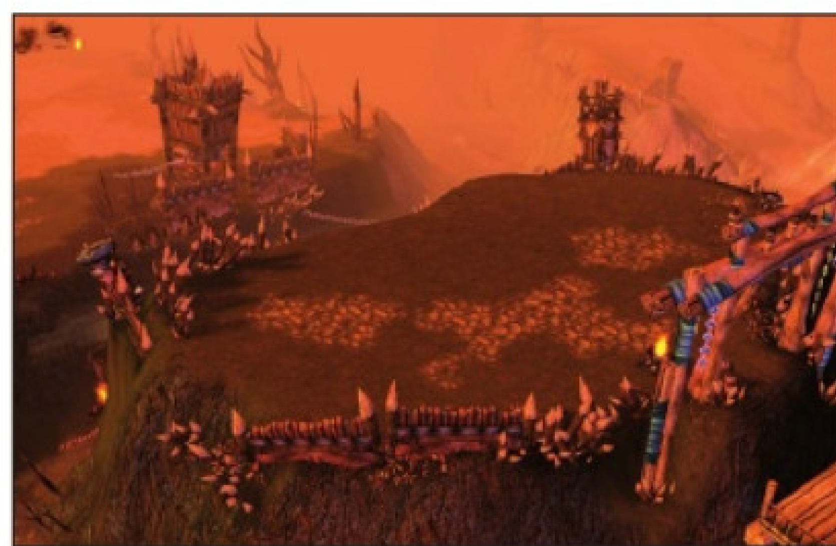
此外，双方大本营外和主战场两侧分别分布着一些防御塔。一种是“落星塔”，群攻15米范围内所有敌人；一种是“焚香塔”，增加15米范围内所有己方人员的防御，减少15米范围内所有敌人的攻击力。

副本竞技过程：技术与实力并重

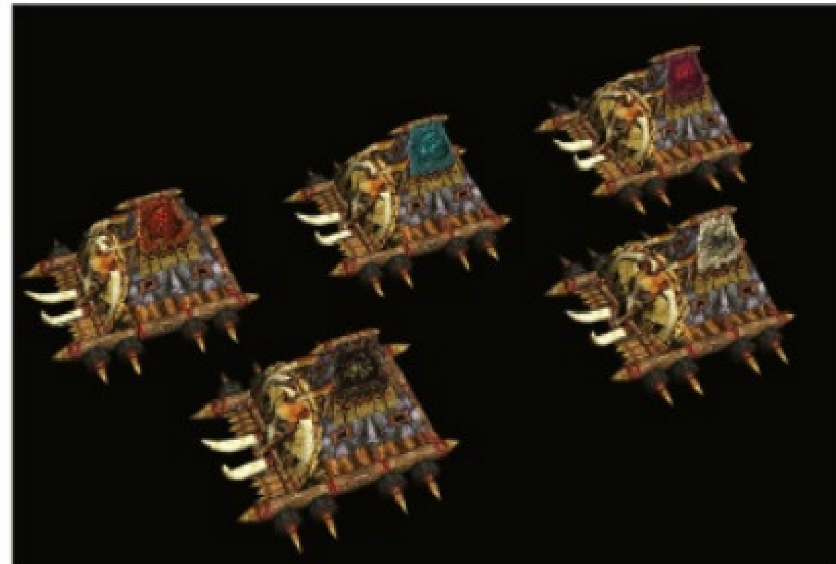
副本竞技内容主要有：战场杀敌、摧毁战车建筑物、采集资源、抢夺旗帜四大类，可以说是相当丰富多样。在这样的副本中，装备固然重要，但技术也同样不能少。如果说战场杀敌、摧毁战车靠的是装备，那么采集资源与抢夺旗帜则更注重技术与临场发挥。技术不好的玩家，即使装备再强，在抢夺旗帜、采集资源时，也很可能沦为敌人围攻的靶子，性命不保。

战斗开始时，每方只能启动两辆战车。随着战斗态势的推进，玩家们可以根据己方战场需要，通过采集不同资源交到大本营来更换战车属性。当战车生命值为0时，操作玩家也随之阵亡，战车会重新出现在己方大营。操作战车的玩家可以随时替换，不过车里的玩家只能控制战车，无法进行其他动作，比如使用物品、施放技能等。


大本营“三苗”原画


蚩尤控制台


蚩尤战车原画


蚩尤战车3D模型

面对复杂的战场形势，阵营指挥可以根据战场动态，将己方阵营大致分为三个大组。一组奔赴前线主战场杀敌、破坏战车建筑、抢夺大旗；一组四面出击，采集各种更换战车属性的资源；还有一组则留守大本营待命，或防守、或支援前线、或奇袭敌方大本营。

整个战斗十分考验团队的战斗力和团结性，以及指挥者的谋略与贯彻力。

奖惩分明，精神物质齐奖励

在战斗中，设定有个人积分榜和团队积分榜。显示个人和团队击杀敌人数、采集资源数、击毁建筑数等。

作为个人，每杀一敌或上交资源等做出战斗贡献，都能获得帮贡奖励。在一次征讨战中的杀敌最多的玩家将获得“连斩狂客”称号并提升内、外功攻击；抢占大旗最多的玩家将获得“超级旗手”称号并提升内、外功防御；采集资源最多的玩家将获得“搜宝专家”称号并提升各项基础属性。

作为团队，战后获胜方将传送至洛阳中心广场，感受全城烟花庆典，还能获得“荣誉值”。荣誉值可在特殊的荣誉商店中购买不亚于元宝商品的特殊物品。失败方战后传送至洛阳西门外，并全体变成小绵羊，还原成人的唯一方法是横穿洛阳城到东门找NPC崔炜来恢复。

珍兽快速升级与技能

珍兽爱好者们都有个烦心事：珍兽宝宝等级修炼太麻烦。不要说《天龙八部》中有几百种珍兽，上千种成长方式，单单是高级玩家所携带的七八只珍兽，想要把每一只的等级提升到极致，都需要花费不少的时间与精力，实在让人大伤脑筋。

鉴于此，《天龙八部》新资料片中推出了“珍兽快速升级”内容。玩家们只要使用一只珍兽作为材料（只能是宝宝、变异或二代珍兽才行，且大于等于30级），并消耗一定帮贡，就可以在本帮城市的NPC乐善处炼制珍兽舍利子。珍兽舍利子炼成后，给想要迅速提升经验的珍兽使用珍兽舍利子，同时消耗一定帮贡，就能让该珍兽获得舍利子内的经验，经验量与炼制舍利子时所用珍兽的等级、悟性和成长率相关。

同时，在新资料片“大决战”中，还推出了灵兽丹。5颗灵兽丹可以合成为多种属性的高级灵兽丹，高级灵兽丹可用来升级珍兽已有的技能。如一只珍兽已经学会高级反击技能，使用高级灵兽丹后，可以学会威力强大的超级猛击。

升级的钻戒与征婚平台

在《天龙八部》中，结婚戒指的属性值相当低，对玩家行走江湖并无太大实质作用，因此绝大多数玩家在结婚后，不约而同地将结婚戒指扔到了尘灰遍地的仓库之中，不能不说是一个遗憾。

不过这种遗憾将在“大决战”中随风而去。30级以上玩家结婚后，可以在月老处领取一枚“永恒钻戒”。这个钻戒不同以往结婚戒指，具备升级特质：每隔20级可在月老处接到升级任务，完成后永恒钻戒便可升级，属性值随之大幅度提升。

当然，“永恒钻戒”虽好，但想得到它，还须结婚在前。现实中，电视征婚已经屡见不鲜，现在《天龙八部》也将提供类似平台。

在新资料片里，玩家可以通过新开的征婚平台进行征婚、征友、征结拜兄弟、征师徒等活动。玩家发出的需求将公告整个武林。此外，天龙征婚平台还有一个比电视征婚更为有趣的功能，那就是其他人可以对征婚者发布的相关信息做投票点评，想了解征婚者品行如何，看看大众点评便能一目了然。

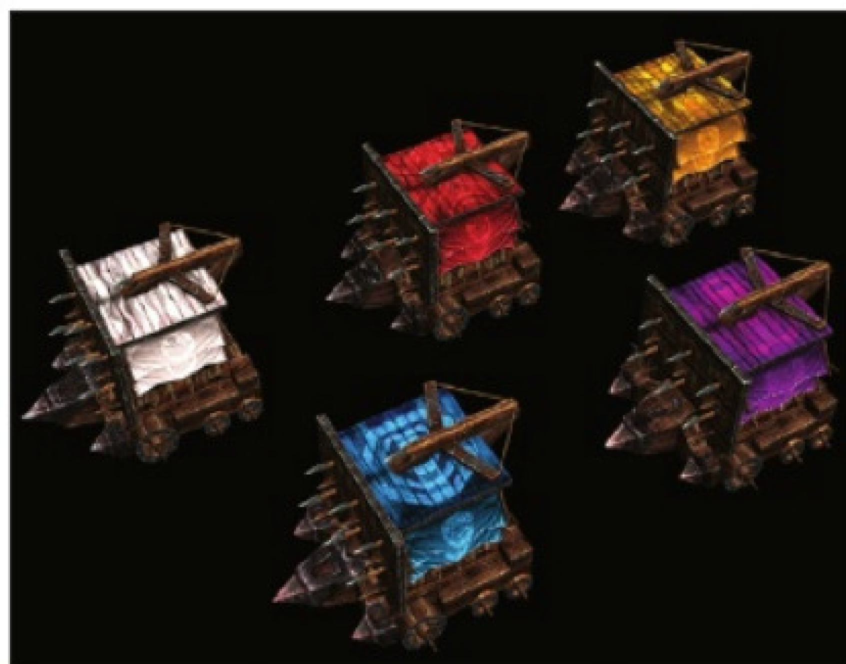
支援朝廷

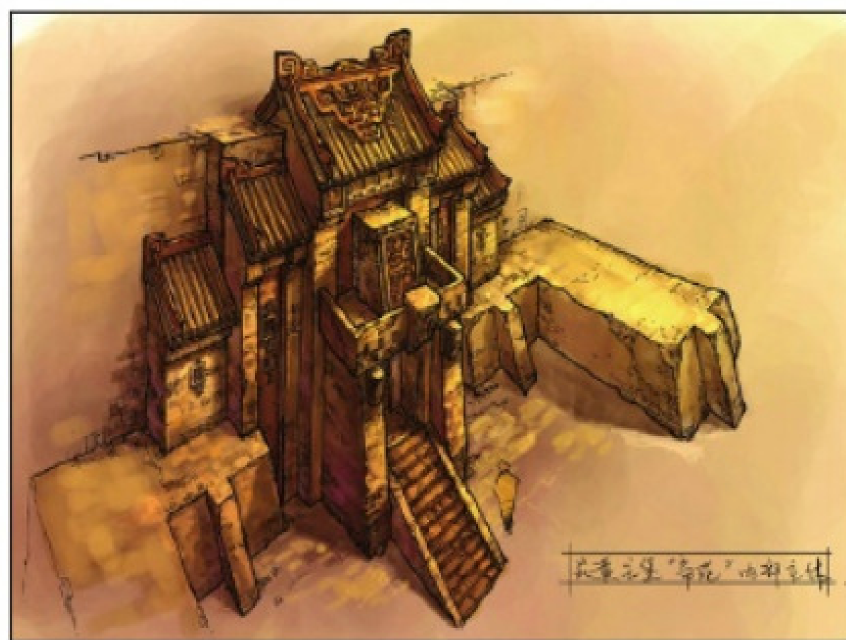
身为大宋子民，报效朝廷是理所当然之事。在新资料片中，新增的支援朝廷任务，给立志报国的侠士们提供了效忠朝廷的绝好机会。

每周6特定时间段，玩家们可在帮会城市内领取3种类型的支援朝廷任务，设定背景为朝廷紧缺某种军需物资，需要各帮会成员协助搜集。活动持续1小时，活动结束后，系统会根据各人完成的情况和次数，奖励大量经验和帮贡。此外，“大决战”还给玩家们准备了新双人坐骑旋转木马、新圣诞装等生活用品。


炎黄控制台


炎黄战车原画


炎黄战车3D模型


大本营“帝苑”原画

■北三环校区

岁末临近，汇众益智游戏学院北三环校区与12家游戏企业再续人才订单，2008年12月份定向为游戏开发企业输送31名网络游戏开发精英。面对金融危机，北三环校区还特别推出“冬日暖阳就业计划”，报名学员参加最后一期就业班报名，可享受学费减免的优惠。

■郑州校区

北三环校区的本期“校园行”来到了黄河科技大学。本次活动主要以招聘为主，代游戏企业招聘研发人员。由于学校针对的是游戏行业培训，展台前吸引了大部分学生，还有很多学生当场向工作人员咨询学习培训。



应聘学生向工作人员咨询

■深圳校区

2008年12月6日，汇众益智深圳游戏校区在多功能厅举行学员企业交流会，参会的有深圳三只蚂蚁数码设计有限公司、深圳长方网络公司、学员及家长。这次企业交流会的主要目的是由企业专家为学员的作品进行指导，帮助学员制定更加明确的学习目标，了解游戏企业的需求。同时也是加强企业与学校的联系，使企业更多了解学校情况。

■厦门校区

日前，厦门网游网络科技开发有限公司行政经理杨东松、策划总监王智及美术总监洪君星来到游戏学院厦门校区，就游戏2D原画、3D特效，QA等岗位进行现场招聘。美术洪总监对学校参加应聘学员的专业技能水平给予肯定，对学校的教学水平和教学模式也表示赞赏，希望能加强与学校在人才培养和输送方面的合作。

■北京基地

由旅游卫视环球DIY节目组举办的“环球DIY”北京区八强选手挑战赛在日前落下帷幕。北京基地学员赵涛同学拔得头筹，取得赛季冠军，进入了“环球DIY”赛季旅行名单。

■公主坟校区



高雪校长与获奖学员合影

为激发学员的创作热情，培养健康的审美情趣，公主坟校区主办的“香山红叶节”摄影大赛全面展开。本次活动共收到近300幅作品，参赛作品主题鲜明、内容丰富，从不同角度生动地记录了金秋十月香山独具特色的自然景观和人文环境。经专家评委评议，其中10名同学脱颖而出，高校长出席颁奖典礼并亲自给获奖学员颁奖。

■ 如何成为3D场景设计师

网游已经进入了3D时代，但国内相关人才仍然比较缺乏。3D动画设计依赖于对Maya软件的综合运用能力，和对视频处理软件的综合运用。学习3D Maya软件并不一定要求美术基础和建筑知识。如果是对Maya场景制作感兴趣，想从事相关工作，就需要首先掌握一些场景制作的知识：

1.能够掌握Maya基础界面操作、常用工具的使用、视图操作。

2.掌握NURBS和多边形两种建模方式制作模型。

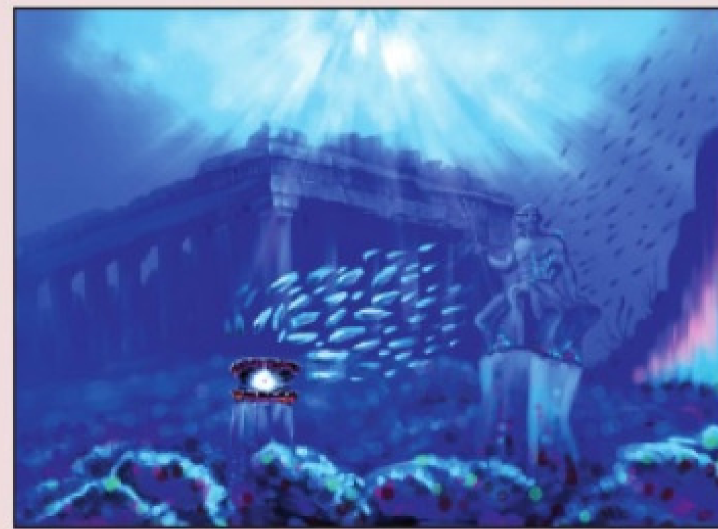
通过对上述内容的系统学习，加上自己的努力，你就具备了使用NURBS和多边形两种建模方式进行场景模型制作，练习时可以根据参考图片进行模型制作，或者制作出简单的生物模型。

当然，这只是进入3D动画设计行业最基础的入门知识。在这个行业，每一种软件都需要大量的其他软件配合。如果想进入动画公司做场景模型师、工业模型师或成为广告公司、产品设计公司的模型制作师，简单的基础知识是远远不够的。

在汇众教育（GAMFE）游戏学院，学员可以通过全日制或业余8～10个月的系统学习，全面掌握游戏动漫设计与开发的专业技能，除了熟练应用3DMax等相关软件，对3D场景中灯光、材质及镜头的设定，对模型脚本场景渲染后期等都会比较熟悉。

总之，在3D技术方面，能够应用的软件越多，你的工作效率就越高，职业发展的空间也就越大。因此，在学校教育之外，选择成熟的职业培训机构，获得更多的实战技能，对于日后走入职场是一个非常重要的“预热”过程。

汇众教育在北京、大连、南京等地的实训基地——“游戏工厂”，就是你进一步提升实战项目开发能力的首选之地。经过由浅入深、循序渐进的学习和实训，在企业项目的亲身实践中，提前感受网游制作流程和团队氛围，学习和完善成为一名优秀模型制作师的能力，进入企业后才能游刃有余地开展各项工作。



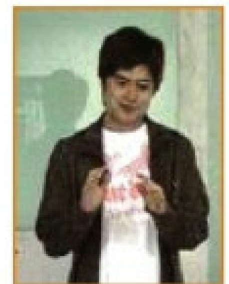


就业英雄汇



马金戈 完美时空 3D游戏美工

饮水不忘挖井人，成才不忘老师恩！我将永远不能忘记沈阳“游戏学院”里每一位老师的教导和帮助！



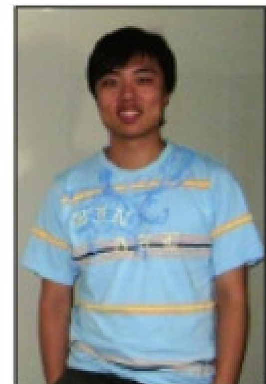
范融 易当网络 游戏美工

以项目第一小组组长身份，负责策划、编辑了全部角色、怪物的职业设定和渲染，以及骨骼动画和特效制作。后期进行了整合加工，特效绘制，以及安排其他组员任务等工作，监督并完善其他组员的工作情况。项目完成度和商业化程度都很高，得到游戏学院老师的一致好评。



蔡蕾 北京林果日盛科技有限公司　美术设计师

在游戏学院的学习对于我来说就像得到了一把钥匙，用这把钥匙，我打开了通往”游戏制作“殿堂的大门。现在我已经工作5个月了，感觉很充实，知道自己需要学的东西仍然很多。



李强 大宇软星科技(北京)有限公司 游戏开发工程师

感谢游戏学院对我的教育并给了我实现梦想的机会。

拥有着“喜欢游戏，从事自己热爱的工作，并使之成为谋生手段”的愿望，现在每一天都生活得很充实！



王懿 深圳光宇天成成都分公司 美工

通过在游戏学院的学习，我掌握了角色和场景原画制作等相关知识。在学习的过程中也发现了制作游戏其实比玩游戏要难得多，不过都要保持高涨的热情进行下去。用心去做、用心去学、用心去思考，才是最重要的。







① 长沙校区的课堂上
② 重庆游戏学院的学子们
③ 学生们正在上课

动漫、游戏人才教学改革势在必行

■北京 林叶

高端人才匮乏，掣肘行业发展

2008年，对中国网游企业来说，是充满惊喜与机遇的一年。与EA、THQ等国际网游巨头身陷裁员漩涡不同，这个经济的“严冬”，恰恰成为中国网游养精蓄锐、吸纳人才的最佳契机。

众所周知，游戏、动漫产业已成为我国创意产业中最为重要的组成部分，并创造了十分可观的经济效益和社会效益。其知识密集型、高附加值、高整合性，对于提升我国产业发展水平，优化产业结构有着不可低估的作用。近年来，随着政府的大力扶持，我国游戏动漫产业的发展举世瞩目，大批出色的企业和产品层现迭出，游戏、动漫产业一跃成为当前最具发展潜力的产业之一。

但是，飞速的技术进步并未对高品质内容匮乏带来根本改观，而庞大的消费市场与薄弱的原创生产环节之间的落差也日益悬殊；另一方面，在“内容为王”的游戏动漫产业，面对广阔的市场前景和日趋激烈的行业竞争，优秀专业人才特别是高端人才的极度紧缺严重制约着整个行业的健康发展。

云培训，登顶人才培养巅峰

“教育是立国之本，也是汇众教育自成立以来一直作为公司核心竞争力的根本。”谈到动漫、游戏专业人才培养问题，游戏学院总裁李新科认为，“对人才来说，只有产业有一个好的发展前景，在一个朝阳的产业里面，才能有真正的发展空间。”

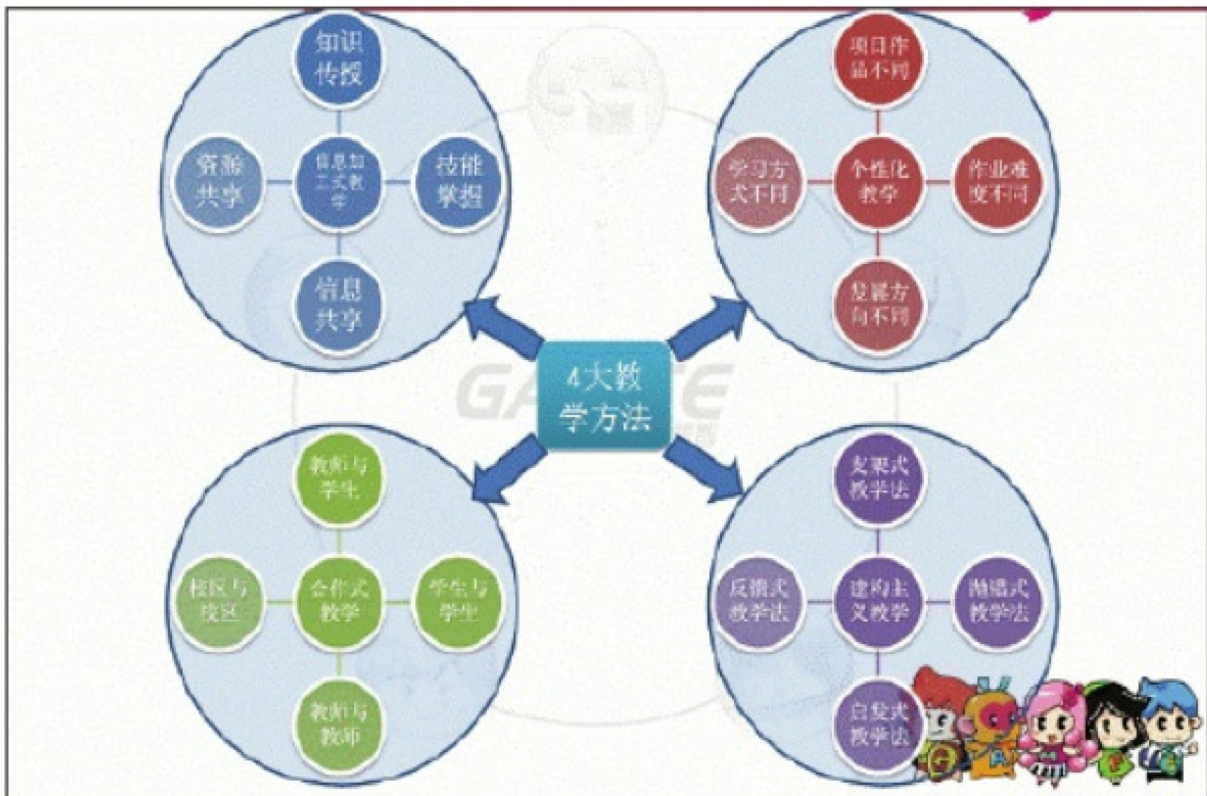
正是基于对人才与产业的深刻思索，在伴随着中国游戏、动漫产业从懵懂走向成熟的风风雨雨近五年的积累和沉淀后，李新科带领他的团队汇众教育，探索出了一套更科学更先进的教育体系——“云培训体系”。

来源于“云计算”理念的“云培训体系”，是一种全新的人才培养模式，它不是传统培训模式的简单延伸，而是借助于全社会优势资源的整合，将用人企业、培训机构、高级人才的优势整合在一起，通过网络、实战等方式培养企业需要的人才。

“在云培训体系中，就是要把教育的各种资源快速有效地整合在一起，给学员提供一种更广阔、更便捷、更多元的学习途径。”汇众教育的研发人员表示，“这不仅在国内的教育培训行业里是一次创新，更是一场对教学模式的变革！这种教学模式真正突出以学员为中心、以综合素质培养为前提，并且实现教学过程透明化、学习成果可视化、就业薪资累积化等教学目标。将来必定有更多的学员加入这场学习的革命！并从中获得意想不到的收获。”

大创新，根除教育“顽疾”

一直以来，以高等院校教育为主导的动漫、游戏人才培养等模式，存在着严重的产学研脱节，院校理论和企业实战之间的差距过大，高端人才少、低端工作人员过剩等问题普遍存在。目前高端人才的培养大部分依靠从业者“自学成材”或企业自主培养，这种不成规模、效率低下、周期漫长的方法对于迅速改变





企业缺少高端人才的现状并不奏效。以游戏产业为例，策划、程序开发、美术工程师、市场拓展等复合型人才最为缺乏，求职大军中少的是优秀的开发和市场化人才，多的是掌握低层技术的加工匠。培养人才的企业往往会陷入为高端人才不断跳槽买单的尴尬。

另一方面，随着动漫、游戏行业的发展，很多有潜力的年轻人投身其中，他们在动漫设计制作、游戏设计开发方面已经积累了一定工作经验，但一些好的想法或方案却无法实现。这一人群渴望获取更高端的培训，进而谋求高薪职位，获得更广阔的发展空间。但由于缺少可靠途径，他们只能在一些中小型企业间不断跳槽，错过了成为高级人才的最好时机。

多年来，汇众教育一直致力于中国本土化游戏、动漫专业人才的培养，以解决产业发展过程中人才需求矛盾为己任。经过近五年的教育实践和经验积累，近千名一线教师的智慧结晶，两万多学员的成功案例，推出了“云培训”“云世界”“严肃游戏”等一系列先进的教育理念。

游戏人才“游戏化”管理

“云培训体系”的目的就是要依赖于先进的教学模式，突破动漫游戏高端人才培养的瓶颈。为了实现这种教学模式的创新，汇众教育专门研发出了一个令人振奋的载体——“云世界”，这个利用网络游戏技术开发出的互联网教育平台，是“云培训体系”的主要实现手段。从某种程度上讲，它也可以理解为一款大型教育培训实战型网络游戏社区。

云世界是一个开放的世界，是一个互动的世界，也是一个现实的世界，它把学员和各种教学资源有效地、巧妙地结合在一起，实现了学习无处不在的目标！

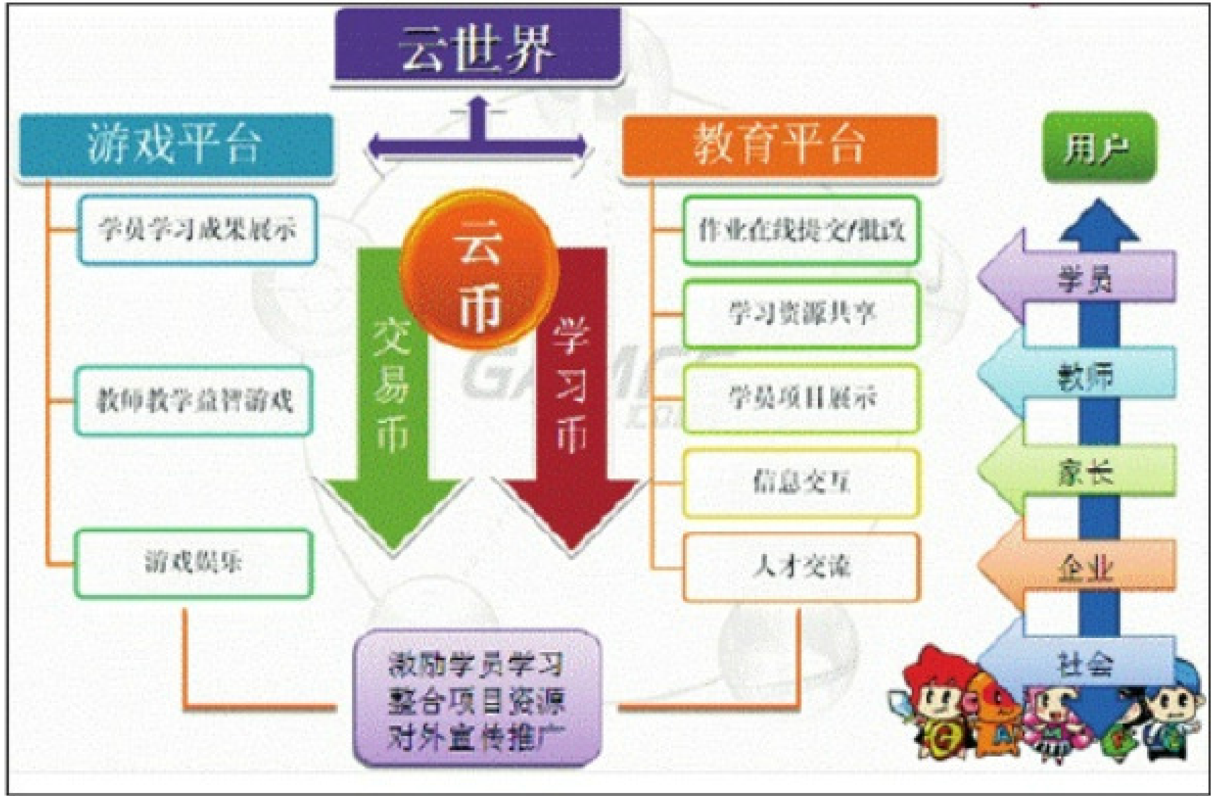
在这里，学员、教师、家长、企业、社会都可以参与进来，学员在这里完成作业、与其他人交流（交易）、与其他学员比“薪资”，甚至可以在“云世界”中组建自己的“远程开发团队”来完成自己的项目作品。教师可以在这里布置和批改作业及项目作品，家长可以在这里观察或监督孩子的学习过程，企业可以在这里找到适合自己的开发人才，社会可以在这里获取自己想要的由学员或教师完成的开发资源。

学员将是这个“世界”的主角，学习轨迹将全部被直观地表现出来，而且用透明的、可量化的“云币”来记录学员的成长。云币分为学习币和交易币两种，学习币将促进学员在学习方面的能力积累，而交易币将促进学员在综合素质方面的提升。不仅为学员和社会架起了一个即虚拟又真实的桥梁，也为严肃游戏在教育培训领域的运用实现了一个成功的模型，为教育培训行业树立了一个具有划时代意义的里程碑！

多途径提升，突破就业瓶颈

教学过程的透明化意味着学员、家长、企业随时可以看到学员的点滴积累和进步，以此促进教师的教学方法和教学质量提升、学员学习积极性和自信心的提升；学习成果可视化可以帮助学员找到差距、找到目标，通过所有可视化内容的资源共享，所有学员都可以彼此看到其他学员的学习成果并分享这些成果，企业和家长也能随时关注学员在学业上的变化。就业薪资累积化将有利于学员在学习过程中，随时关注自己与就业目标的差距，学员在“云世界”中获取的学习币相当于学员未来的就业薪资水平，学习币的积累就是就业竞争力的提升，学习结果会在学习过程中体现出来，极大地激发学员的学习兴趣，并能使学员随时把握自己的就业情况。

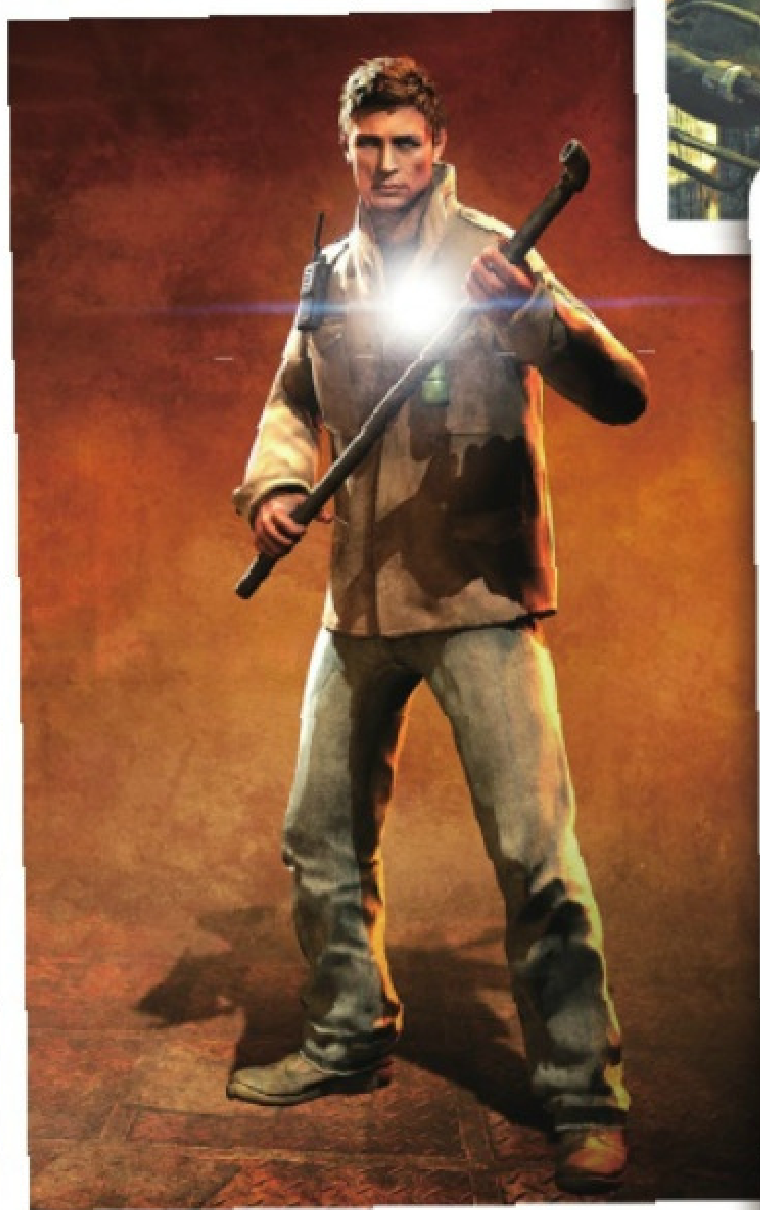
相信在未来几年的时间里，随着“云培训体系”的实施和“云世界”的广泛应用，会培养出更多更实用的数字娱乐产业高端人才，打造出一种全新的、高端的人才培养模式，为中国的教育培训领域做出卓越的贡献。





2008 年末大作评论专题





■策划 本刊编辑部

对PC游戏来说，每个岁末就像过年。从2008年10月开始，各大厂商的名作在抖落了一年甚至两年的“最新资料”之后，终于陆陆续续地摆上台面了。这些作品哪个可能是你所喜欢的呢？这篇专题正是想解答这个问题。对于《大众软件》中旬刊来说，我们的举动有些复古，从本期开始，我们将在评游析道栏目中重新推出针对某个游戏的评论文章。我们将从一个特别的切入点入手，用一篇精悍又犀利的文字为你酷评新出炉的游戏。

回归原点与废土新世界

■开发者并非没有制作足够的内容，那些精良的细节，只提供给愿意去探索和思考的用户。



如果你认为废土的世界没有以前那样令人神往，也许是你没有完全了解这个世界

辐射3
制作：Bethesda Game Studios
发行：Bethesda Softworks
发售日：2008年10月31日

■NTRPG.org Necroman

他又对我说：成了。我是阿拉法，是俄梅格；我是创始的，也是成终的。我要把生命的泉水，白白赐给口渴的人喝。

——启示录，21：6

1988年，《荒野游侠》推出；
1997年，《辐射》（Fallout）推出；
2008年，《辐射3》（Fallout3）推出。

哦，每当美式RPG面临十字路口时，《辐射》就会出现，指引人们向新的世界前进。这个系列是创始的，也是成终的；美式RPG的世界已经干渴太久，亟需生命的泉水——而《辐射3》就是。我相信当Bethesda Softworks选择《新约·启示录》第21章第6节作为游戏的主题时，心底里一定有类似的想法吧。

重现《辐射》

这篇《辐射3》的评论来得晚了一点，第一是因为我忙着在打这个游戏，第二是因为我有点不知道该怎么下笔。我不可能用所谓“客观”的角度装模作样地去写这个以“辐射”开头的游戏。事实上，所有的那种文章几乎都是根本没怎么体验过它就忙着批判的人靠着Google攒出来的。就我个人的观点，《辐射》系列毫无疑问是所有美式RPG中最好的那个系列，是王冠顶端的明珠。《辐射2》是我接触到的第一款“新派”美式RPG，它就是那个改变了我人生的游戏——如果我没有玩过它，或许我现在根本就不会玩游戏，而肯定不会从事现在这份工作（作者目前在国内从事游戏开发工作——编者注）。《辐射》和《辐射2》让我坚信一点：一款游戏是可以深刻表述一个主题的，可以胜过其他任何媒介。表达末世主题的作品，无论是小说还是电影，无论是《莱博维茨的赞歌》，还是《我是传奇》，在《辐射》系列的深度面前都显得那样苍白无力。

现在，《辐射3》已成为美式RPG史上销量最大的作品——Bethesda自称有550万份预定，首周出货则高达470万套，销售额也有3亿美元。这个销量或许有水分，但就算如此应该也是前无古人的高了。还记得在《辐射》和《博德之门》的年代，“百万”是个令美式RPG高山仰止的数字，要卖上十个八个月才能勉强碰到边，哪能和如今《质量效应》《生化震撼》《寓言Ⅱ》这样混血后的新形态游戏辉煌的销量相比。


在“花生屯”纪念碑看国会风景


航母城的舰桥

《辐射》这一系列如此完美地诠释了一种氛围：那是50年代人们心中的噩梦，如同《奇爱博士》结束后的世界——核战争、永恒的焦土、无法重建的文明。在没有道德的新世界里，只以心底深处的直觉行动，没有规则的限制，甚至没有游戏机制的限制。很多人说《辐射3》只是个《上古卷轴Ⅳ》的“辐射版”MOD，但从氛围来说完全不是：它忠实地重现了


“花生屯”废墟的雕像


阿林顿公墓的林肯纪念坛

《辐射》原点的那种氛围。Bethesda比《辐射2》和《辐射——钢铁兄弟会》（BoS）更为彻底地重现了《辐射》原本的世界观：一个号称是2077年被毁灭，却是基于20世纪50年代风格的架空世界。财大气粗的Bethesda买下了成套的50年代爵士乐，在游戏内的废土广播电台里肆意地播放；他们请来著名的美术概念设计师，按《辐射》前两作的内容一模一样地重建了并发展了《辐射》的世界观。土黄色和铁锈色的金属质感，大胆的老式设备和服装造型，大量的插画和招贴……无论是原有内容的重新制作（比如原本的修理机器人Mr.Handy和动力装甲），还是新创作的内容（比如各种基于核子动力的车辆残骸）都非常认真，风格很统一。在Interplay时代的末期，像BoS这样的作品里已开始大量出现真实历史中的枪械，Bethesda毫不犹豫地摒弃了这些和基础世界观相违背的设计，只保留了《辐射》原作中的那些传统武器。他们为了设计风格的统一，甚至连《辐射2》里几把象征新时代发展的武器也删除了，比如YK-42B激光步枪、高斯步枪和Bozar。幸好，从故事上Bethesda还没有堵住这些枪械出现的可能性，他们只是借由游戏人物之口说“远离加州，在生活严酷的东海岸地区不容易找到备件，这些武器就连Enclave军都不使用了……”不管怎么说，我们可以稍稍期待一下资料片里的新武器。

摆脱“上古式”的阴影

《辐射3》的基础结构是在《上古卷轴IV》的基础上构建的，经过多年的考验还算稳定。在游戏规则上则完全不是“上古式”的：《上古卷轴》的规则是外在的，所有城市都有守卫严肃地巡逻，抓住正在做坏事的人给予惩罚；只要你欺世盗名，偷光穷困老太太家里所有东西的人也可以声名显赫。《辐射3》的规则和前两作一样，完全是内在的。在它的世界里，没有警察、没有罚金、没有名望，法律就是.44口径左轮手枪，一切罪恶都要用血来还——当然未必是犯罪者的血。你得到的不是名声（2代的名声系统被删除了），得到的


王牌狙击手Tenpenny大亨

是Karma（业报）。业报不取决于别人怎么看你，只取决于你怎么看自己。是的，只要没被物主看到偷窃就不是罪，但即便是击毙了物主再拿走他的东西一样会留下业报。无敌的NPC数量大概也只有《上古卷轴》中的几十分之一，除了寥寥几个重要剧情NPC外，剩下所有人都是可以杀死的（只是，和《上古卷轴》一样，玩家的离谱行动会偶尔打断游戏内脚本的正常运转；因为规则放得更开，打断就更常见……勤存盘吧）。

整个系统的改动是很合理——我一直就非常讨厌“急救”和“医疗”这种技能的区别，也为了“Outdoorsman”这样的技能能干什么用而绞尽脑汁……而数据规则则是“上古卷轴特别版”，实实在在的100点封顶。有点黑色幽默的是，以前每个技能后面都跟着一个百分号，技能却都可以超过100%；而《辐射3》技能后面去掉了百分号，却是100点封顶……这个冷笑话的风格还真“辐射”。和《上古卷轴》完全不同的是，肉搏基本没用，我也没想到同样的引擎能变化这么大。要知道，《上古卷轴IV》可是一个弓箭基本没用的游戏啊！游戏本身的射击感觉也还是很实在的，跟现有的主流FPS相比不算差。不过，VAST系统设计得实在是太爽快了，让人忍不住放弃FPS部分去使用它——暂停瞄准，想打哪儿就打哪儿，射击时还有伤害减免，作战变成了轻松愉快的工作。略微烦人的是我忍不住选了Bloody Mess，然后横飞的尸体碎片严重削减了帧数。

游戏在关卡设计方面变动比较大，也比较受老玩家的诟病。从传统上说，系列中城市和战斗场景的比例基本是1：1，每有一个基地、Vault或山洞就有一个城市或小镇；《辐射3》的场景比例则是“上古卷轴式”的，城市和聚落屈指可数，地牢类的地铁、建筑和山洞则随处可见，比例大概在120上下。从这一点来说，他们塑造了一个完全不同于前作的东海岸——在西海岸的南北加州，世界是围绕着文明的城镇运转的；在东海岸的DC废土，世界则是围绕着生存开展的。他们确实提供了一种崭新的体验：当我九死一生经过华盛顿的地铁网，站在航母都市Rivet City边缘等待

铁桥慢慢转过来时，确实有一种再世为人的感动。游戏的资源量控制得不错，能深切感到世界的贫穷，经常出去作战归来却入不敷出。就算是对技巧娴熟经验丰富的老玩家来说，Very Hard也是个很有挑战的难度——但不像《上古卷轴》的最高难度那么毫无道理。确实，这样以地牢为主的设计有些背离传统的《辐射》，我也忍不住要开始骂了——可是稍等，请先仔细观察一下那些“战斗场景”。如果说《上古卷轴III》的地牢设计水准可以打6分，那么《上古卷轴IV》只能打2分，而《辐射3》的地牢却可以至少打8.5分。

关于世界的细节

游戏内的战斗场景明显花了巨大的力气去设计和制作，完全不像《上古卷轴IV》那样只是用简单的山洞堆积起来的。每个场景都是基于明确的概念（核战掩蔽所、公司、学校、博物馆、白宫等）和有目的的设计而产生的，而且几乎每个场景都有属于自己的隐藏小剧情和花絮。最无聊的地铁站里也能看到清晰的结构：DC的3条主要地铁线路彼此连接，每个换乘站也都有清晰的换乘路线，维护系统同样彼此相连。我已经很久没有那么兴致盎然地去“踩”地牢了，也很久没见过这么多设计出色的地牢了。Bethesda都是一些太过老派的设计师，他们宁可花费巨大的精力设计几十个玩家可能根本就不会去的地下城，也不愿意给他们设计一些指引式的任务——即便这些任务其实已经全部制作完成了，其实只需再要一个NPC、几行任务Log和一组回报就能形成一个满足玩家的任务。他们和设计《寓言II》的那些新派设计师还真是非常不同——《寓言II》的设计人员可是怕得很呢，他们就弄了那么几个城市和地牢，还忍不住要放上大量的导向性任务、引诱你跑地图的收集要素和一条玩家指引专用狗……如果由我来设计《辐射3》的话，一定会把所有的这些地牢都用任务串起来，把华盛顿特区地下的地铁网变成一个《辐射2》新里诺式的庞大都市，务必告知玩家“我们到底认真制作了一个多么庞大的世界”，并把城市和地下城场景的比例提高到1：2或1：3。但对老派设计师来说，这种“摒弃了地下城真正探索乐趣”的设计一定会被骂得狗血淋头。在某些奇怪的地方，这些人坚持着PC的传统，完全不向家用机妥协。我没法说这是好还是不好，只能说这是主设计师个人追求方向的不同。

在《辐射3》中，进行游戏的过程虽然称不上完美，但却非常充足和沉迷。《辐射3》不像《上古卷轴》一样有种奇怪的倦怠感，部分地实现了传统《辐射》李那种探索每种可能性的吸引力。游戏有名字的任务非常少，大概只有20个左右；但根本不会写上冒险日志的小任务却多如牛毛。野外的小纸条、空心的石头、游荡的死亡爪、航母城的议会斗争、可乐配方的小谜题、科技博物馆的黑客……类似的小任务比大型任务多得多，而且还在不停地被发现。至于并非任务的细节，那就更难以计数了。我想，对那些认为《辐射》“说明过少”和“缺少黑色幽默”的人来说，他们应该去仔细看看这个世界的每一具骷髅和每一个核子掩体，看看每个山洞、建筑和地牢里面的细节。这是在前作里完全没有的崭新体验——是的，只有3D化的世界才能给你的体验。去看看那些一手抓着10mm手枪一手抓着玩具熊的小骷髅，看看那些个人核子掩体里面与骷髅丢在一起的杂物，看看那些计算机上留下的最后遗言，看看那些乍看之下相似的每一间住家里的故事……《辐射3》的开发者并不是没有制作足够的内容，他们只是像矜持的老家伙一样，不愿意急匆匆地把自己费心的地方用耀眼的光线和跑动的引导犬展现在玩家的面前。那些制作精良的细节，只提供给愿意去探索和思考的用户。在游戏过程中，我已经数不清自己有多少次快乐地注意到小细节的出人意料。对那些只是忙于盯着“任务简报”和“主线剧情”的玩家来说，这些细节恐怕都会被忽略过去吧。至于那些“辐射3黑”、连游戏都没有打就忙着诅咒的人，更是没有心情去了解这些细微之处了。


破败的林肯纪念堂



奴隶贩子的天堂

结局

是的，游戏的结局脚本很差，很仓促，甚至没有做到Bethesda之前宣称的一些基本要求。我很遗憾，游戏不能在结局后继续，画外音也不会告诉你除了两三个地方之外的其他所有场景的未来（Bethesda！说好的五百种结局呢？在资料片里么？！）。但是，在完成这个草率的结局以前，你有更多的地方应该去探索。《辐射》从来就不是一个应该去快速通关的游戏——或者说，游戏本来就设计成可以在两小时内打通。《辐射3》前半段的任务全都可以跳过，真正一定要完成的任务其实只有“Tranquility Lane”“Picking up the Trail”“Finding the Garden of Eden”和“Take It Back！”这么几个而已。游戏真正不可跳过的主线只有虚拟世界里的黑白奔跑和两段“战争机器”式的逃亡和反击。我个人强烈建议，在Tranquility Lane之后存个盘，在Take It Back之前再存一个。用这段时间，去跑跑《辐射3》的世界，看看发生了什么变化吧。起码，有超过30个随机遭遇已经不一样了。P

编后：本文仅针对游戏性展开讨论，关于《辐射3》中的某些背景设定上存在的问题，请在游戏中保持批判的观点。

《大众软件》游戏评分

优点：一个值得探索的世界，每个《辐射》的Fans都能找到曾经的感觉。

缺点：草率的结局，部分玩家不能适应第一人称视角。

极品 **总评** 9.1



过瘾，死剩4个人

求生之路
制作：Valve Software 发行：Valve Software
发售日：2008年11月18日

■对射击游戏、丧尸题材及联机游戏爱好者来说，《求生之路》无疑是年底最值得一玩的大作。



这种场面显然是很多人喜欢的调调，豪快地轰杀吧！

■重庆 Jump

丧尸，又见丧尸。

从乔治·罗梅罗的《活死人黎明》到三上真司的《生化危机》，黑暗、压抑、血腥和残酷构筑丧尸启示录世界的基调。故事的开端总是这样：突如其来的丧尸围城，市民和当地警力束手无策，牺牲者只会壮大丧尸的队伍，救援总是无法及时赶到，一小群幸存者孤立无援，除了嗜血的丧尸和感染病毒加入死者队伍的可怕结局，他们更要面对人性在极端环境下的阴暗。《求生之路》的故事亦是如此，“大概地狱里住满了，所以死人们都爬上了人间”，4名幸存者在命运的安排下偶遇，他们需要完成几乎不可能的任务：在这个每个角落都塞满了感染者的世界里杀出一条血路，逃出生天。

出色的气氛

对游戏的第一印象往往来自于画面。《求生之路》使用《半条命2》的Source引擎增强版，2004年诞生的这个引擎经过了数年的发展和改进仍然具有相当的视觉冲击力。Source引擎本来便以真实性见长，画面干净线条整洁各种细节异常丰富，此次《求生之路》的画面更是将一个晦暗的世界完美地呈现在了玩家的眼前。游戏画面色调偏冷，而为了营造老式丧尸电影一般的凝重感，制作组Turtle Rock特意为游戏画面加入了胶片颗粒效果。一进入游戏，玩家便不免被压抑而沉重的气氛所感染，仿佛真实置身于活死人世界之中。


即使不联网，这里也能给你《生化危机》一般有趣的游戏体验

声效是游戏的重要环节。无论是呼啸的山风还是倾盆的雷雨，游戏中声效的表现都相当到位。此起彼伏的丧尸呜咽让人毛骨悚然，而女巫出现之前的诡异音乐和哭泣声也许会让玩家手心冒汗踌躇不前。除了渲染气氛，声效也是推动游戏进行的重要元素。由于游戏中的丧尸对声音非常敏感，原本安静肃杀的教堂忽然钟声大作也许就会引来大量丧尸，雷雨交加的街道也许因为一个炸雷弄响了路边轿车的防盗铃，玩家就需要面对四面八方蜂拥而来的丧尸大军。游戏中获取的土质炸弹在爆炸前会发出特殊的脉冲音效吸引丧尸，如此便成了对付集群丧尸的利器：他们循着脉冲声把炸弹围了个里三层外三层，然后，轰！世界清静了。

丧尸新形象

游戏中共有5种Boss级的特殊丧尸，不同的特殊丧尸都有各自独特的声效，玩家可以通过声音来分辨这些棘手的敌人类型以及他们的位置。刺耳的尖叫说明猎手正在附近，玩家要避免落单被推倒在地；女巫总是发出诡异的哭声，玩家最好关掉手电小心通过；而听见坦克低沉的咆哮后，每个人都得好好掂量下手中的武器做好背水一战的准备。

欢迎来到一颗子弹治愈一次感染的世界。别以为丧尸游戏都是傻乎乎的站桩打枪收割行尸走肉。类似于《生化危


僵尸总是杀不完，其实扮演僵尸和玩家对战会更有趣



不是乱打，地形和战斗中的技巧对你的生存很重要

机》里那种丧尸大老远开始跑步，离主角5米又慢下来摸出武器缓步接近的做戏设定是不存在的，《求生之路》里的丧尸行动迅速反应敏捷而且十分擅长集群作战，他们甚至懂得相互掩护躲避子弹冲向玩家防御队形最薄弱的位置，玩家横冲直撞的结果只能是被蜂拥而来的尸海淹没。上百名烂嘴烂脸红眼睛的丧尸咆哮着急速飞奔聚拢而来的壮观场面可不是每天都能见到的。

天生为联机准备

《求生之路》天生就是为联机合作存在的，在这个残酷的世界里，只有玩家的通力合作才有可能使所有人最终幸存。使用不同武器，游戏风格不一的玩家在队伍中自然而然就扮演了不同的角色：拾取霰弹枪的玩家往往在阵型前方充当开路者，两翼使用自动步枪的队友则是侧重辅助进攻和周遭防御，后方使用长距离步枪的队友则扮演火力支援的角色并在队伍行进时使用双手枪断后。《求生之路》的遭遇战往往都是有预兆性的，比如队友不小心沾上了胖子的毒液，伴随而来的肯定是蜂拥的丧尸，不少场景都会让玩家主动打开一些开关来开启通往下一场景的通道，这样做的结果多半是弄出很大噪音并引来海量丧尸，这要求玩家预先选好迎击位置并严格按照设计好的战术进行防御，典型战术是菱形站位轮流换弹夹并且安排专人掷手雷或燃烧弹。队友倒地时玩家需要及时救助，否则队友丧命只是时间问题，但救助队友时玩家却是完全没有抵抗能力的。游戏进行到某些场景时会有一些特殊道具，比如燃气罐，汽油桶甚至军方留下的火神机关枪，这些道具将会是过关的关键也可能是灭团的祸根。配合娴熟的队伍可以尝试挑战专家级难度。在专家级难度下，丧尸变得更聪明更强大更耐打，任何一个细微的失误都可能导致队友丧命。各种特殊丧尸在专家级难度下很可能一击毙命，即使玩家应对足够迅速也可能因为阵型被打乱导致火力出现漏洞进而被尸潮飞快淹没。玩家之间的误伤伤害也真实的可怕，长距离步枪只需要一发误伤就可以让队友倒下，连发霰弹枪稍不小心就可能让队友尸骨无存。想要取得专家级难度通关的成就，队友之间默契的配合，无私的奉献，严谨的战术思路和敏捷的反应缺一不可。毫无疑问，通关专家级难度是一件值得炫耀的事情：至截稿日为止，根据Steam的官方统计，所有玩家中仅有4.5%完成了任意章节的专家难度，而完成全部4个章节专家难度的玩家数量更是只有0.8%，其挑战可见一斑。

生存还是感染，这是一个问题。除了生存模式，游戏还有另外一个联机模式：对战模式。由8名玩家同时进行，4名玩家扮演生还者，4名玩家扮演感染者，也就是4种特殊的丧尸。想尝试一下从猎物变为猎手的感觉？悄无声息的接近玩家，静静等待落单的机会，俯冲，扑倒，撕咬，让他再也不能发出惨叫。对绿巨人郝克丧尸感染版一般可怕的坦克心有余悸？感染者方的玩家将随机有一人扮演这台压路机。体会一下以一敌四，将那些弱小的生物都撕成碎片的感觉吧。但是注意，如果长时间不与玩家交战，坦克会感到厌烦从而摆脱玩家的控制。扮演感染者时，只要幸存者玩家开枪或者发出大的声响，感染者们无论距离都能立即发现玩家的位置，现在知道玩生存模式时那些怪物是怎么找到自己的了吧。感染者可不光是能靠自己的力量来偷袭玩家，优秀的感染者应该熟知如何布置陷阱让玩家陷入丧尸潮中，或者让玩家在疲于应对关底防御战的时候打乱玩家阵型使他们功亏一篑，甚至引诱玩家在女巫出没的场景与你交战，然后冷笑着看他们被女巫扯成抹布。对战模式让游戏变得更有挑战性更有变数了：你面对的是潜伏在黑暗之中一心想要置你于死地的怪物，而操纵这些怪物的和你一样是电脑前活生生的玩家。当然，有人抱怨对战模式的平衡性有些问题，幸存者在强力军火的支持下显得有些过于强力，还能互相救助打绷带，感染者贸然冒头面对枪林弹雨只有被收割的份。但正是这种不平衡造就了双方地位的不同，进而衍化出截然不同的玩法和游戏体验。玩家心理上的不对等使得对战很多时候演变成了心理战，比如感染者可以在前期故意出现低级错误让幸存者低估对手的能力，最后在幸存者松懈时发出致命一击；幸存者玩家也非常清楚，他们在任何情况下落单都是会被感染者残忍的干掉的，只有小心谨慎步步为营并且比对面更加狡猾才有可能相互搀扶撑到救援来临。这方才体现出了《求生之路》的精髓：在丧尸启示录的世界里，你需要面对的不仅仅是局促紧迫的现实，更可怕的永远是人心，无论是自身的恐惧还是黑暗中隐藏在人心下残忍。而逃亡之旅的最终结局如何，也取决人心的坚强程度。

毫无疑问，《求生之路》是一款优秀的游戏，其声光表现也许并不如最前沿的显卡杀手那样绚丽奢侈，但其对冰冷晦暗世界的再现却恰到好处，丧尸围攻的震撼让人印象深刻，联机模式的优


一个很好的战斗队形

秀使其成为近年来最为出色的多人游戏之一。美中不足的是游戏目前只有4个故事章节，这显然不能满足玩家高涨的热情。好消息是制作组Turtle Rock已经放出了新地图正在制作中的消息，玩家将可以通过Steam下载最新的地图。此外，和多人配合的完美游戏体验相比，《求生之路》只能和Bot机器人配合的单机模式显得太过薄弱了。但作为一个本身就为联机量身打造的游戏，这个小缺点是可以原谅的。对射击游戏、丧尸题材及联机游戏爱好者来说，《求生之路》无疑是年底最值得一玩的大作。P

《大众软件》游戏评分

优点： 优秀的地图设计，具有挑战性和趣味的多人模式；

缺点： 原有游戏地图太少，耐玩度欠佳，玩久后可能生厌。



总评 8.8



“核心”的缺失

古墓丽影——地下世界
制作：Crystal Dynamics 发行：Eidos Interactive
发售日：2008年11月18日

■Crystal Dynamics拥有超一流的美工团队，但在关卡设计上还需要努力再努力。



只有这个墨西哥场景的设计达到了以往《古墓丽影》的复杂程度，充分利用了这个场景里的数层空间，但显然还没有超越前人

■晶合实验室 大漠小虾

你知道，现在有很多人不禁在怀念“CD”——不是《古墓丽影》现在的开发公司Crystal Dynamics，而是已经辉煌不再的Core Design。因为在Core Design的年代，哪怕是那款做出来凑数的《古墓丽影——历代记》也有过一些叫人眼前一亮的东西，这些亮点我们很少可以从Crystal Dynamics的设计中体会出来。

《地下世界》的亮点

是的，有劳拉的总设计师Toby Gard在Crystal Dynamics那里待着，这个高傲的英国女人依旧保持着她以往的个性和口音，不至于走样，在人物刻画上甚至更加丰满。Crystal Dynamics就是这样以场面设计和脚本功力见长，当《古墓丽影》系列在Core Design手里每一关开头只有不超过10句的串场台词时，Crystal Dynamics已经把他们赖以成名的系列游戏《搜魂者》（Soul Reaver）演绎出了极度细腻的故事，这对一款近10年前的动作游戏来说，的确奢侈了点。这些优点都在接手《古墓丽影》之后得到了继承，劳拉的背景故事不再只是官方网站上的两百个字，而是变成了游戏的一部分；台词的设计也很精心，从《传说》到《周年纪念》，人物的对白里加入了大量巧妙的双关语，英语人群看到这样的对话自然乐在其中，只是无奈其他语种的玩家很难体会到Crystal Dynamics的匠心。

在美术设计上，Crystal Dynamics从《搜魂者》以来就形成了一种大气的风格，这是Core Design手里那个充满了立方体的图像引擎所无法相比的。他们的美工团队就像来自日本，至今只是用DX9效果在描绘古迹，但效果不知比同类的欧美游戏好上多少倍。看看Edward Carnby那张又老又丑的脸，你就知道游戏开发团队给自己招聘一个过得去的美工是多么重要。

没错，《地下世界》的确继承了这些一贯的优点，你几乎不能从图像效果、人物对白和场景设计上挑出任何毛病，甚至连游戏的优化都做得很好。唯一的缺陷是，《地下世界》的故事似乎又一次没有讲完，对于Amanda和Natla这两个劳拉的死对头的生死，人们又一次打上了问号，但是想想如今的热门游戏，似乎哪个都要留下一个意犹未尽的扣子，过上一两年后再回来赚你一笔。

关卡设计的得失

但归根结底，只要你不是个浅薄的外行就应该知道，《古墓丽影》的魅力来自于复杂而精巧的谜题设计，这是由一连串的动作跳跃与纯AVG式的解谜要素组合而成的。Crystal Dynamics在《古墓丽影——传说》里讲了一个很好的故事，关卡设计却显得马马虎虎，只是那时候粉丝们实在等得太久了，没有心情再去扫新设计组的兴。到了《周年纪念》，设计者尚能从《古墓丽影》里汲取养分，关卡的设计反而出现了亮点，重新设计的圣方济各堂就保持了相当水准，甚至还有所发展。可到了《地下世界》，玩家们开始认识到，Crystal Dynamics的确不是关卡设计的能手。就像事先担心的那样，许多场景不是显得大而无当就是流于平淡。整个泰国场景曾被开发者无尽地渲染过，真正的大型谜题却只有湿婆神像上的一处；两个轮船上的短关卡连系列一贯的特点都省去了，一路冲杀到底即可；挪威扬马延岛上的参天石柱平淡无奇，和《波斯王子——时之砂》里的黎明之塔比较，真是有云泥之别。总之，请用Crystal Dynamics的水准来设想这些谜题，如果用Core Design的思路去理解，你会发现把简单问题复杂化了。

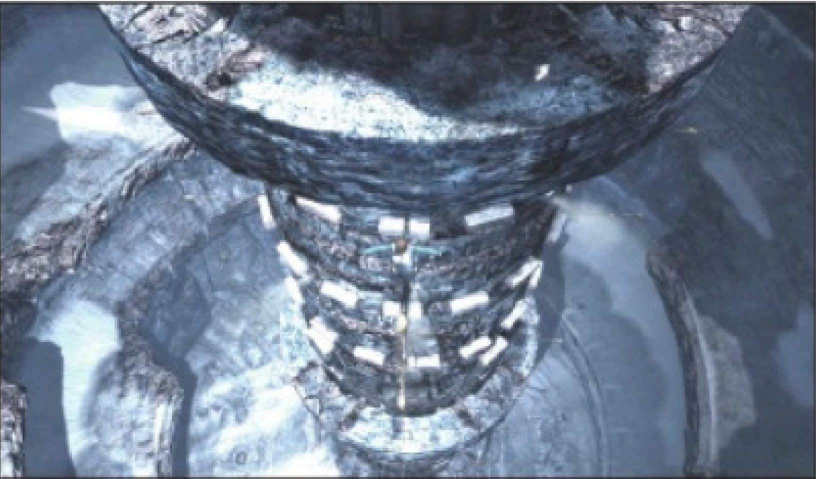
Crystal Dynamics的问题是，它好像不会把握一个关卡在空间上的安排。还记得《古墓丽影Ⅲ》第一关的印度雨林吗？这就是一种典型的《古墓丽影》式

关卡——复杂而大面积的场景你都能探索到，大量的机关可以供你互动。更重要的是，从关卡开始的斜坡上滑下去，你就能看到这一关的结尾处，但要想真正到达那里，却是一个很大的难题。每个喜欢《古墓丽影》的人都知道，这是一种有趣的考验。Crystal Dynamics的关卡设计大多是直线式的——离开就没有返回的必要，往往一个令人震撼的场面摆在面前，几分钟就可以探索完毕，彻底忘掉这里。设计者大概也明白这样做效率很低，为了提高场景的利用率，往往安排玩家在得到一个特定道具后需要原路返回。就像是墨西哥关卡的最后部分，当你从石像里找到Relic以后，面临的就是无聊的返程——你过来的时候需要驾驶摩托车跳过3个大坑，现在你需要重新跳回去。这并不是3个大坑和6个大坑在数字上的分别，我想说的是，重复度如此之高的场景设计会让玩家的探索欲望大打折扣。大概真实世界里的探险家就是这么探险的，可是看看《夺宝奇兵》《木乃伊》一类的电影里，当你最终得到洞窟里的宝藏时，少不了要出现莫名其妙的天崩地裂、洪水爆发，不得不另找出路，逃出生天。把3个大坑变成6个大坑未免太缺少戏剧化了一些。如果寻求改良方案，你会发现Core Design时代的关卡设计很少出现这样的场面。他们或许会安排劳拉从一个特别的通道离开，当你重新回到野外时，你会发现自己从当初一个不曾注意到的洞口逃了出来，而你进入古迹的地方离这里只有20码。



对劳拉这个角色性格的塑造一如既往地显示出开发者的用心之处，但其他登场人物略显苍白


这个看似庞大的场景其实只有两分钟的探索流程


这座高塔几乎让人提不起探索的兴趣


在船上，只需要杀、杀、杀


大量设计不当的秘密地点成了累人的收集

秘点不再是秘密

《地下世界》另一处令人感到不快的是秘密地点的设计。系列的铁杆玩家都知道，秘密地点是早期《古墓丽影》里的经典设计。开发者下了很大的功夫，利用了玩家可能的疏忽和上当的心理，很好地隐藏了他们的宝物。这么说吧，就算你从游戏一开始就紧张地盯着屏幕，也有可能什么也找不到。《地下世界》里的秘密地点设计显然不够聪明。除了每一关的Relic得到了精心的设计以外（我承认有一些设计得相当巧妙），那些普通秘密地点的放置已经到了令人发指的程度——比如在墨西哥，你需要找到50个这样的秘密，而你的工作就是不停地踢碎地上那些显而易见的罐子，捡起里面一个个像是宝石一样的东西，但到底是什么，也没有任何介绍……这让人回想起《神偷——致命阴影》里的收集要素：你必须不断地在房间里做地毯式搜索，以提高宝物收集的百分比，而你得到的东西总是显示成：银盘子、银盘子，银烛台、银烛台……我想挫折感还在其次，这很容易让你产生幻觉，以为自己就是个捡破烂的。

《古墓丽影》的生命力永远在于它的关卡设计——动作与解谜的巧妙融合、奇妙的探索路线，那些无聊的战斗只是点缀。我相信，没有精彩的关卡设计，一款《古墓丽影》新作的销量也不会差到哪儿去。可是没有这方面的进一步努力，Crystal Dynamics就不会被最核心的粉丝完全接受。P

《大众软件》游戏评分

优点： 超一流的美术水准，古代遗迹的探索令人陶醉；

缺点： 战斗中的操作仍有瑕疵，秘密地点的设计有些草率。


总评 8.2


“双螺旋”带来争议

寂静岭——归乡
制作：Double Helix Games 发行：Konami
发售日：2008年11月6日

■如果某些元素不能在世界观中找到自己合适的位置，就会成为一种”For fan Boys”的设计。


这样的场面还是能骇到人的，只是像Double Helix的上一款游戏一样，流程路线太过单一，谜题也没有什么挑战

■北京 洋葱

《寂静岭——归乡》（Silent Hill Homecoming）面临的一个问题是，它并非出自Konami原制作小组之手，而是由美国Double Helix工作室操刀，这一点引来了相当多的争议。许多系列的忠实玩家怀疑后者是否有能力再现《寂静岭》的辉煌，这直接体现在了一些网络媒体的评价上。“《归乡》是一款好游戏，但不是一个好的《寂静岭》游戏”，类似的评价比比皆是。

美国人的审美需要

仍然是《寂静岭》，仍然是山冈晃（Akira Yamaoka）的音乐，仍然是充满争议的剧情与世界观，但《归乡》与历代作品相比却有一些微妙的变化。在总体风格上，它更多地体现了美国人的审美需要，比如混杂了金属与血的冷色调的美术风格，我一度怀疑Double Helix是不是直接在《毁灭战士》的制作小组里挖了角。传统的《寂静岭》体验是由3方面构成的：剧情、音乐、故事场景，这三者构成了一个极富感染力的组合，呈现出一种立体电子小说的氛围，使人沉溺其中难以自拔。《归乡》的风格变化则直接体现在可以”玩”的东西更多了，可以”看”的地方则相对减少了。”一个很明显的例子是新引入的对话树系统，玩家随时可以走到不同的地方，与NPC对话，选择不同的分支，虽然这些分支并不会对后面的结局有什么决定性的影响。

老美的游戏一向很硬，这个”硬”直接体现在操作和动作系统上。《归乡》的上一代已开始尝试在动作上求变，现在则走得更彻底。与历代相比，《归乡》的怪物简直可以用穷凶极恶来形容，一招不慎随时能送你上西天，与之形成对比的是主人公更加不和谐的动作，到了后期直接就是拿匕首抹人脖子，完全是儿童不宜的做派。以往的游戏相当体贴玩家，记忆点随处都是，恢复药水满大街都能拿，现在不擅长动作游戏的玩家就得吃些苦头了，你经常会发现自己拖着半死的身子晃悠了半小时才会走到下一个记忆点。


《归乡》中的存盘点的确少得可怜

商业化元素

东西方审美的区别同时体现在了部分《生化危机》式的场景设计上。双人协力的出现在很大程度上丰富了游戏性，但却在不知不觉中破坏了原有的那种在不安和黑暗中探索的孤独感。在《寂静岭》的世界里，怪物一直是主人公内心世界的隐喻，它的存在是我们观察人物内心世界的镜子。在《归乡》里，这些怪物变得极富侵略性，玩家的注意力基本上被集中到如何“求生”的


对美国人来说，适当加强一下战斗似乎也是可以理解的

的问题上，自然弱化了”探索”的问题，这是我个人认为值得商榷的地方。如果Double Helix是出于拉拢新生代玩家的目的而有意做出这样的改动，并最终在销量上取得了成功，那也许是值得付出的代价吧。

电影元素的大量应用是另一个引起争议的地方。表里世界的转换以及后期登场的教徒，完全是同名电影的翻版。可以肯定的是，这种做法有商业上的考虑，目的是向原有粉丝以外的人群靠拢，但如果这些元素不能在世界观中找到自己合适的位置，就会成为一种”For fan Boys”的设计，引来骂声就不足为奇了。一个很明显的例子是三角头的登场，此场景在国外各大论坛都被骂得狗血淋头，死忠粉丝丝的眼里可不揉沙子。

最后的问题是，《归乡》在故事上是否成功了？有人说好，有人说坏。有人说《归乡》相当有值得挖掘的深度，有人则说故事完全是直线式的，看到开头就知道了结尾。我想，出现这些不同的看法，本身表明Double Helix抓住了游戏最核心的概念之一——争议。在暧昧的叙事风格背后，《归乡》保持了一种结构上的开放性，给了玩家参与演绎的空间，这也是《寂静岭》最大的魅力所在。

总的来说，《归乡》是一款值得玩的游戏，无论是新玩家还是死忠都可以从中各取所需。虽然有很多遗憾，但仍旧可以说一声：“Good Work，Double Helix。”

《大众软件》游戏评分

优点：《寂静岭》原作的精髓得到保留，阴郁的故事基本符合原作的感觉。
缺点：没有来由的怪物设定，过于简单直接的游戏流程。

精品  总评 8.2 

压力之下的平淡

极品飞车——无间风云
制作：EA Black Box　发行：Electronic Arts
发售日：2008年11月18日

■开发团队已经开始在压力下丧失想法，每个优秀的概念之后，包含的只是非常原始的实现方式。


尽管各种参数扩展到了当年初版的近10倍，但赛车的操控依然没法抵抗物理原则而做到随心所欲


连游戏整体画面风格中那种浅黄色的色调也让人昏昏欲睡

■上海 FXcarl

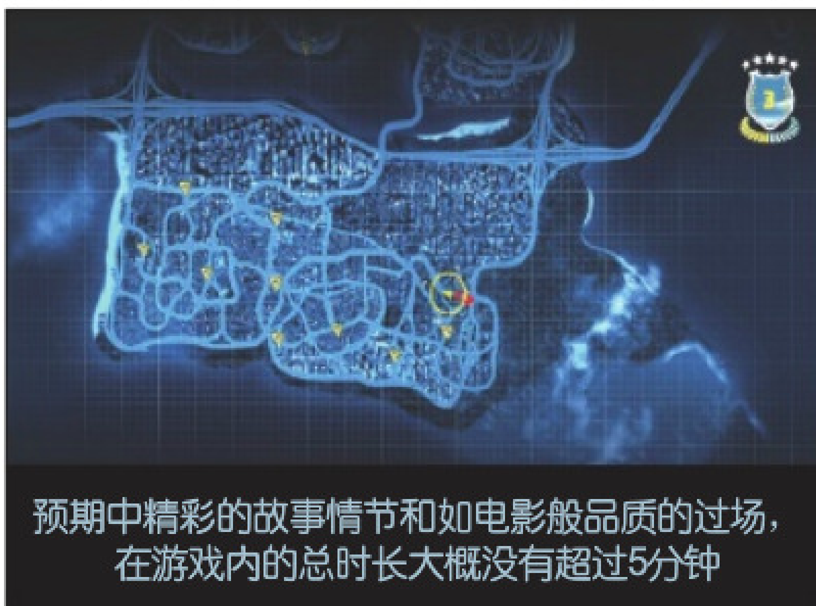
《极品飞车》毕竟不是规则体系业已成熟的体育游戏，无论是针对系统革新还是场景更新，一年一作的版本压力都让开发者显得格外艰苦。

本是《最高通缉2》？

我们简直无法想象Black Box（系列的开发组，目前隶属于EA Canada）怎么能凭借一己之力一年压一年地连续推出AAA级竞速游戏。咬牙硬挺的代价是巨大的——《最高通缉》（Most Wanted）对于次世代平台技术的积累，到《生死卡本谷》（Carbon）时差不多已消化殆尽，《街头狂飙》（Pro Street）开始出现莫名其妙的游戏体验，《最高通缉2》几乎无法按期交付……连EA自己都发现，如果《极品飞车》的完成度再连年下跌不止的话，这个系列搞不好就要衰落了。

关于上面的内容，也许你会说我“火星”了，还有存在一个错误。“火星”的是EA已经着手启动第二开发组，打算以交替形式进行开发；错误是今年EA并没有发布《最高通缉2》——这款游戏叫做《无间风云》。不过相信在启用“Undercover”这个名称前，EA内部一定经过了很多挣扎。打开游戏的安装目录，你会看到大量关于《最高通缉2》的线索：以MW2命名打包的文件、毫不避讳地在配置文件中出现诸如“nfs_mostwanted2”一类的字段。我们简直可以确定的，这部作品本应叫做《最高通缉2》，只是因为一些特殊原因才导致了改名，或许今年EA迟迟没有公布本作的名称也与此有关。

放下研发中的故事不谈，无论如何，《极品飞车》的新作还是如约在11月中旬摆上了货架。游戏的广告语写着赛车的数量、城市的面积、激烈的警匪追逐、新鲜的高速挑战模式以及性感的Maggie Q，可是当真正把游戏安装进电脑，却感到一种不可言喻的遗憾。可以说，《无间风云》最精彩的部分出现在游戏的开头和第一场Highway Battle结束之前。


预期中精彩的故事情节和如电影般品质的过场，在游戏内的总时长大概没有超过5分钟

新意寥寥的系统

《极品飞车》有史以来最大面积的玩家可活动空间”勾勒出了久违的户外环境，却也诞生了几年来面积最小的城市地图，整体环境的设计也相较以往退步，让人提不起探索的兴趣。受关注度很高的新游戏模式Highway Battle事实上是以往Drag模式和《生死卡本谷》中Canyon模式的结合体，并且和Out Run模式有雷同的嫌疑。事先较少提及的Take Down撞车模式的表现，简直让人想推荐设计师去同属EA门下的《横冲直撞》（Burnout）开发团队接受培训！车手属性和In the Zone这两个新增的持续性成长内容薄弱得几乎要令人遗忘。

在车辆的操控上，相比《街头狂飙》，游戏特意强调了驾驶游戏的特性。无奈目前整个系列的物理底层依然沿用以往的框架，其物理底层不允许玩家做出过分夸张的行为。因此，尽管各种参数扩展到了当年初版的近10倍，但赛车的操控依然没法抵抗物理原则而做到随心所欲。驾驶的体验方面，只有Tire 3高阶改装形态和Tire 2最终改装形态这个区间内的赛车拥有较理想的操控手感，其他的不是偏于僵硬就是反应过于灵敏。在游戏末期，改装到极致的赛车都拥有着火箭般的速度和令人精神崩溃的转向能力，全力撒欢的速度冲击下，没有心理准备的玩家恐怕连辨识赛道都会感到困难……

为了增加与警方周旋的可玩性，游戏增加了警方车辆的粘性（即车速作弊），警车可以更轻易地粘住玩家让你无法甩开，同时也为玩家增设了一批针对警方的特殊操控。无奈的是，这一代赛车的重量似乎设计得过轻，导致玩家没法正面“进攻”警车，往往冲开路障后车速就所剩无几。因此，尽管现在警方的进攻能力下降，但由于只能以逃避的方式对抗，难度反而较往作更高。

一个可以看到的迹象是，开发团队已经开始在压力下丧失想法，每个优秀的概念之后，包含的只是非常原始的实现方式。新的涂装系统就是一个例子，比以往更灵活的车身贴花功能完全可以做得更炫目和高效，但游戏只是浅尝辄止地试探了一番，仿佛是在为更大的改进埋下伏笔。P

《大众软件》游戏评分

优点：继承了部分《极品飞车》系列的优势，关卡风景亮丽；
缺点：系统的设计虎头蛇尾，PC版的优化较差。


总评 7.0


二战FPS之巅

使命召唤——战争世界
制作：Treyarch 发行：Activision Blizzard
发售日：2008年11月12日

■《使命召唤——战争世界》带给了我们一个熟悉但却更真实、刺激的战场。



战场的气氛依旧令人热血沸腾，哪怕这是在《荣誉勋章》等同类游戏里已经多次体验过的关卡


太平洋战场上的关卡有很多点睛之笔


电影式过场的演绎依旧令人入戏

■贵州 yago

自从继承《荣誉勋章》成为二战FPS流派的掌门人后，《使命召唤》系列始终以气势宏大的战争场面而著称。系列的第4代作品尝试转入现代战争领域，获得了极大成功，但随后的第五作《使命召唤——战争世界》又重返二战战场，题材的转换只因开发组不同。《战争世界》以苏美两位小兵的反法西斯战斗经历穿插交织，15个关卡间引用大量二战史实影像资料和势态发展图营造出浓郁的纪录片风格。从本质上来看它仍然是一款互动电影体验型的射击游戏。在这类作品中，玩家追求的是一种热血的氛围，一种惊心动魄但又充满了个人英雄主义色彩的体验，其他诸如武器装备、交通载具、NPC等设定无一不是围绕这个目标的手段，简单来说，战场的逼真程度决定了这类游戏的成败。

太平洋战场的比拼

太平洋战场在《使命召唤》系列中首次亮相，与EA的《荣誉勋章——太平洋战争》相比，游戏中贝里琉和冲绳的海岛风景要精致得多，场景细节在最高视频选项下呈现出的完全是电影级品质。草木被火焰喷射器点着后会像真的一样燃起持续良久的熊熊大火，笔者尤难忘记大雨中幽蓝色的枪身上聚集的细小水珠，倒在泥泞中的尸体身上也能明显看出雨水浸湿衣物的效果。有时这些细节不是太少，而是太多太详尽，枪林弹雨下苦苦挣扎的玩家甚至未必能一一注意到。

日军士兵的动作显得迅猛而自然，他们的近距白刃战给人印象深刻。《太平洋战争》中的日军近乎幽灵般神出鬼没，没踩到那个点上他们死活就不现身，一旦触发剧情却发现自己被围在正中。本作里的鬼子不耍这种赖皮，虽然也是事件触发机制，但隔着一定距离就会现身，敌人移动的速度也并不快，但花招不少，有时会躲在树上向下射击，


它仍然是一款互动电影体验型的射击游戏

有时躺在地上装死，更多时候是人海刺刀冲锋。白刃战容易让反应较慢的玩家倍备感挫折，但可以明显看出制作者们还是预留了足够的时间，如果敌人挺枪刺来的瞬间玩家能迅速按键，即可用左手拨开刺刀，同时右手的匕首会直刺对方脖颈，所有这一切都要在电光火石之间完成，如果动作稍慢，屏幕上就会看见眼前敌人将自己一刀穿胸，然后自己右手的匕首无力落下，整个画面逐渐变红并模糊。近战搏斗中游戏视角均会出现剧烈晃动，象征着敌我双方打斗的激烈程度，这些细节既真实又有极强震撼效果，普通战斗中枪火对射的场面与之相比完全不可同日而语。

老桥段的新演绎

苏德战场是二战FPS游戏的老课题，我都记不清有多少次操纵一位苏军狙击手蜷伏在斯大林格勒的花坛废墟里等着狙杀德国将军，本作冒天下之大不韪又用这个桥段。一路发展下去，丘陵地带的坦克大会战、高呼着“乌拉”冲锋的红军官兵、逐屋推进的柏林巷战，此类场面其实都很眼熟，不过一上手还是感觉很爽，行云流水的战斗让人根本没有收手的念头。本作中的苏德战场没有太平洋战场做得出彩，但玩起来照样过瘾。

支持联网合作闯关、多人模式下的僵尸挑战，这些也算是《使命召唤——战争世界》中的亮点。然而在纷乱无序的网络对战中，我们很难找到单机战役中那种精心预设的宏伟场面，毕竟那才是二战FPS的最大魅力。因此仅就单机部分来看，《使命召唤》系列依然是目前最好的二战FPS，《战争世界》则是这个系列中最值得玩家体验的巅峰之作。P

《大众软件》游戏评分

优点： 已入化境的战场细节设定，刺激而又逼真的搏杀场面；
缺点： 新瓶装老酒，重复题材泛滥，全靠制作组功力支撑。


总评 8.7


恐怖游戏新贵

死亡空间
制作：EA Redwood Shores　发行：Electronic Arts
发售日：2008年10月24日

■与那些肤浅噱头相比，大起大落中的生死煎熬才是《死亡空间》真正的刺激之处。


面对群怪围攻多少有点力不从心


昏暗的走廊永远有血肉模糊的尸体

■贵州 yago

《寂静岭》和《生化危机》这对日本兄弟垄断惊悚类游戏王国已经太久，《毁灭战士》也早就名声在外，很多试图挑战它们至尊地位的新作最后都以失


切断肢体是快速消灭怪物的诀窍

败告终。Monolith的《死刑犯——罪恶起源》让我们有过眼前一亮的感觉，而EA在去年底推出的《死亡空间》终于带来了一种全新的体验——一种混合了射击、动作、恐怖、策略等不同要素的新鲜口味。这款作品在对外宣传中打着惊悚游戏的招牌，也有不少玩家盛赞它达到了刺激巅峰。

生存压力完美释放

《死亡空间》的恐惧主要来自生存压力。没错，游戏里有大量的枪械射击要素，但是你总感到子弹不够用，如果玩家真把它当作一款FPS游戏来玩，你的结局只能是弹尽粮绝后倒在怪物利爪下。游戏里也有惊心动魄的动作成份，比如疾奔逃跑和子弹时间，但光靠它们永远不能解决问题——如果把《死亡空间》当作纯粹的动作游戏，最后你会发现身边的怪物越来越多。回头转身都极不方便的第三人称追尾视角，加上一直紧缺的弹药、狭窄阴暗的舱室走廊、随时可能从四面八方扑来的怪物，主人公Isaac Clarke的生存环境充满了艰险，要想让这位工程师在杀机四伏的石村号飞船上活下来，玩家时刻需要小心翼翼。制作者们并不是要通过限制弹药数量和主角行动能力让玩家陷入彻底绝望，因为那种三流手法很容易导致挫折感并可能让玩家迅速放弃整个游戏，事实上无论他陷入何种绝境都总有解决之道。

来去如风的变异怪物们对Isaac的


有时候为一只怪物会打光全部子弹

生存构成了最大威胁，瞄准它们盲目扫射不仅弹药消耗快，效果也并不好，但如果在射击中切断怪物四肢就能让它们迅速倒毙。方法是有了，但是新的问题又出来了，首先神出鬼没的怪物们很少以直线行动，即使冲锋时也总是张牙舞爪挥动手臂，这种情况下要准确命中肢体谈何容易。新的问题同样也有解决方法，利用类似子弹时间的慢镜头特技让怪物放慢速度，然后从容射断它们的肢体，或射击运动幅度较小的腿部，打断腿后的怪物还能用手爬行向主人公靠拢，但是速度却慢得多。这种办法同样也会面临新的问题，比如施放慢镜头特技所消耗的静电能量有限制，面对群怪围攻时先打腿的战术也不是那么管用，这些问题仍然有解决的方法，比如升级慢镜头特技的持续时间，或换用具有群体攻击效果的大威力武器。

《死亡空间》通过这种环环紧扣的系统设定将玩家牢牢压迫在生死边缘，又总有微妙诀窍供玩家在危急之际化险为夷。如果玩家能够以理智和策略战胜恐惧与惊惶，Isaac就能生存下去，一直坚持到通关，如果手足无措那就意味着失败和死亡。你没法责怪制作者把游戏做得太难，因为他们并未真正将所有出口堵死，关键仍然要看玩家反应是否足够敏捷，判断是否准确。与那些血渍溅墙、尸横遍野的肤浅噱头相比，这种大起大落中的生死煎熬才是《死亡空间》真正的刺激之处，也是它所有的惊悚效果能够变得震撼的本源。P

《大众软件》游戏评分

优点：阴森、恐怖的游戏氛围，面对怪物的战斗很有技巧性；

缺点：场景单调老套，长久游戏会感觉过于压抑。



总评 8.7



恶霸有多“恶”

恶霸鲁尼——奖学金版
制作：Rockstar Vancouver　发行：Rockstar Games
发售日：2008年10月21日

■《恶霸鲁尼》到底有多“恶”？请注意的，我们指的是“恶心”的“恶”。


扮演一个贵族学校里的小混混，游戏对剧情的把握还颇为吸引人


这画面效果比PS2版就没有丝毫提高


学校里的课程安排很有意思

■上海 CaesarZX

Rockstar的《恶霸鲁尼——奖学金版》不算是新游戏了。早在2006年10月，由Rockstar温哥华分部制作的PS2版就已经上市，并且在玩家中获得了不俗的评价。笔者并没有玩过PS2，自然无权对它评头论足。进入2008年，由Rockstar移植到Xbox360、Wii上的版本相继发售，评价不一，但总体还保持了一个平均水平。

校园版GTA的光环

不过我必须说，移植到PC版上《恶霸鲁尼》带来的效果不是褒贬不一，而是灾难性的。纵观这个游戏两年来的移植历程，就是一条完美的下坡路线。可以用一句话来概括这款游戏：一款不是由Rockstar North制作的校园版GTA。

游戏的故事本身是非常吸引人的，一个问题少年被一对有钱的混蛋家长扔进了充斥着流氓混混的贵族学校。主人公必须在这个弱肉强食的混乱小社会里夹缝求生，耐心地等待出头之日。游戏内容的丰富程度不亚于GTA系列，细节无处不在。香蕉皮使人滑倒的设计令人捧腹，垃圾桶可以藏身也是个有趣的设计。既然是在学校，那上课就是不可或缺的内容。课程的设计五花八门，基本上每门课都是个独特的小游戏。玩家可以自己决定是去上课还是不顾上课铃声继续为非作歹，要是在课间被巡校员看到，会遭到追捕，逃脱失败将失去身上的物品。

也许是有一天Rockstar觉得还少了点什么，一拍脑袋发现，原来还缺PC版啊！于是就有了PC版。用媒体的话来说，这是“一次偷懒的移植，毁掉了恶霸经典的教室捣蛋行动”。作为一款2006年游戏的移植版，《恶霸鲁尼》的画面勉强可以接受，但充其量也就是GTA3的水平。而这样的游戏优化得很不好，在当前的主流配置下帧数奇低，还时不时伴随着以秒记的停顿。这次移植对PC真是毫无优化可言。


橄榄球男是些不好对付的人物

无尽的Bug

笔者完成了游戏的主线任务，注意，是在忍受着无数Bug的前提下完成的。游戏的Bug就好像污水一样渗透进了游戏的几乎每个部分。有时任务进行到一半，任务目标竟然消失，只好重来。有时走到一个死角，被一颗树和护栏卡住动弹不得，只得重新载入。有时人物对话的语音突然消失，只好看着字幕玩下去。此外我必须提到，这是一款没有汽车的GTA，游戏初期的主角只能徒步在广大的校园里奔跑，浪费时间不说，任务的路线设计也非常雷人。一个任务从寝室接到、去任务地点完成、再跑回交任务，这样的模式让初期没有交通工具（滑板）的玩家头痛不已。一旦任务失败，又得重新跑个来回。

PC版的操作十分失败，许多玩家抱怨这游戏没有手柄几乎没法玩（你们同情已经坚持用键鼠通关了的笔者吗？）。可既然是PC版，难道还是和主机版一样必须用手柄才能“正常地玩”吗？实在是说不过去。鼠标控制的视角变化简直令人难以忍受（在感受过GTA系列方便的操作后，玩《恶霸鲁尼》简直是受罪），转向的别扭感更让人联想起小公司、小成本的次品。

尽管《恶霸鲁尼》游戏本身的优点是看得见摸得着的，可PC版的表现简直抵消了一切。可以说，PC版的无厘头程度与“恶霸鲁尼”这个名字一样令人无语。P

《大众软件》游戏评分

优点：继承了PS2版的故事和良好的系统，校园捣蛋乐趣多；

缺点：差劲至极的PC版移植，毁掉了你所有对它的好印象。



总评 6.1



事件关注

孤岛上的持久战
——中文单机游戏的苟活生态

要解释上面这个标题，首先要将时针拨回到2007年。2007年的中文单机游戏市场同样低迷，但很热闹，这要归功于《仙剑奇侠传四》的一波三折：初期因为StarForce保护问题惹起众怒，解决以后销量如虹；另外一方面就是制作负责人工长君公开在网上表达对大宇资讯的不满，而后上海软星在9月宣告解散。单机游戏迷们一惊一乍之余，有不少人又会问出这两个问了好几年的问题：中文单机游戏会不会消亡？国产单机游戏会不会重新崛起？我认为这恐怕要从中文单机游戏特殊的市场氛围说起。简而言之，对世界单机游戏市场，中文单机游戏的生态就是一个小而封闭的孤岛，即使我们的单机市场病入膏肓，却死而不僵。

■上海 西塞罗

从大宇的财报说起

就生物学来说，孤岛会给动物进化带来矮化效应，即因为资源原因，孤岛上动物的体格往往比大陆上的小，但是反过来因为敌害较少，竞争性不佳的物种往往也能生存下来。中文单机游戏水准落后国外多年，却能死而不僵，原因也大体类似。大宇在我国台湾省是上市公司，每个月都有公开的营收报表，





毫无光影，技术落后的《仙剑奇侠传四》

而它的单机游戏往往在寒暑两个档期上市，如果你有心把游戏档期及档期附近几个月的财务状况列表研究一下，就可以更明显地理解这个道理：单机游戏首发月大宇仍有较大的收益，但势头只能维持一个月。而且对不同品牌的游戏，每个品牌的差异也比较明显。从2002年8月开始，大宇开始把网络游戏部分从“游戏软体”这一项收益中分离开来，使我们可以更加清楚地了解单机方面的营收。

按照笔者的统计，如果排除2002年8月的营收（因为从8月中下旬开始分离统计，所以网络游戏一项营收相当低），基本上可以看出，单机游戏尤其是首发月的收益相当稳固，但一旦成为旧作，销量虽然有廉价版清仓等因素在内，总体却仍是在慢慢下降的，2006年以后尤其明显。从账面上，我们还能发现游戏品牌化的倾向明显，《仙剑奇侠传》每作可以达到5000万新台币以上的营收，《轩辕剑》系列可以达到3500万，其他游戏则等而下之（《大富翁》系列据说在寒假和春节期间会有较大的反弹）。同时对玩家来说，品牌比起口碑更有威力。比如上海软星虽然在玩家心目中如日中天，但从财报看，他们制作的游戏，包括评价最高的《仙剑奇侠传四》在系列中也并不出挑，另一个较冷门的作品《阿猫阿狗2》虽然出货、营收接近《轩辕剑》系列，但据笔者的调查，似乎卖得并不好——一年后即推出廉价版，在大宇的单机作品中算是非常早的，相反口碑较差的《仙剑奇侠传三外传——问情篇》在市场表现上仍是非常叫座。上软的粉丝和曾经的一些员工一直夸耀上软是大宇集团最挣钱的公司，但从财报看，与其说他们游戏质量高，更不如说是他们被分配到了人气最高的品牌。



因为严重品牌化，即使是被神化的上软所做的《阿猫阿狗2》一样得不到市场的认可

中文单机市场的窘境

要说中文单机市场小，没人会否认。不仅销售数字，就连玩家能接受的游戏种类也十分有限，抑或只有流行的个体，没有流行的种类。对大部分普通玩家而言，即时战略往往只意味着《魔兽争霸》和《星际争霸》，第一人称射击只有CS，赛车只有《极品飞车》，历史模拟类只有光荣的几款或《文明》，唯一称得上受欢迎的类型，也





目前华人单机游戏技术水准不仅不如国际大作，甚至不如国外一些优秀的同人和共享游戏





只有日式RPG，中文游戏中排得上号的无非大宇“双剑”以及《幻想三国志》《新绝代双骄》《英雄传说》等，基本都是单机游戏兴盛期的遗产。

游戏题材往往也仅限几种，特别是国产游戏大部分都局限在三国和玄异武侠里。市场的闭塞同样意味着玩家的边缘化，我们能在游戏报刊和网络看到大量这样的言论：“美国人怎么可能理解仙剑”，或是“亚洲人不适合FPS”，以及“中国人不会玩懂DQ的”“欧美RPG只是打打杀杀”……可笑的是，持有这些论断的玩家往往十分武断，他们大概从没接触过这类游戏，只是凭着主观映像人云亦云。如果说一些优秀的游戏大作因为种种原因无法在国内被代理发行，那么可以说，一部分玩家也在心中筑起了一道防线，拒绝尝试其他游戏。特别是语言的因素阻隔了许多玩家尝试的渴望。港台地区虽然有游戏主机行货，但是作为新兴市场，严重的盗版加上口味狭窄的客户群，除了积极开拓新兴市场的微软，其他厂商并无意出品中文版游戏。

总之，购买力低下、渠道不畅、盗版、玩家的口味以及与之俱来的一系列效应造成了目前单机市场奇妙的生态。最受欢迎的日式RPG强作几乎全部集中在游戏机平台，在PC上恰恰是最弱的一环；国外厂商因为购买力、渠道和盗版等原因不愿意进行本土化或者根本不进来；武侠等华人圈喜闻乐见的市井文化为我国游戏提供了丰厚的土壤，这三者构成了华人圈单机游戏的生存空间，也构成了目前单机游戏的桎梏。狭小的游戏市场，口味单一的目标群阻断很多人尝试的步伐，不仅是外商，国人自制的异类游戏，《阿猫阿狗》《异域狂想曲》等，也往往落得叫好不叫座的



中文单机也曾盛行一时，留下无数令人回味的经典

下场。品牌游戏的销售成绩基本不变，虽然和“仙剑”并称“双剑”，《轩辕剑》的许多作品口碑和质量也不比“仙剑”弱，但不少玩家眼里仍只有“仙剑”一个品牌。《轩辕剑》尚且如此，不少质量不错的新作品更是难有出头之日。有人批评日本市场僵化，羊群效应严重，但是相比中文游戏市场“仙剑”的“一臂擎天”，以及二者的市场容量、游戏质量，日本人实在只是“疾在腠理”。于是乎，华人圈流行的单机游戏能够“不知有汉，无论魏晋”，也就毫不奇怪了。狭小的市场，单一化的口味，反过来也给中文单机游戏的制作者带来极大的影响。

从比肩到全面落伍

现在我们说起中文单机游戏，因为成本、技术等原因，比国外差似乎是再正常不过的事，但是如果回顾草创时期，却能发现当时的《大富翁》《轩辕剑》《炎龙骑士团》等作品与国外游戏并没有今天这么大的差距。《轩辕剑》《仙剑奇侠传》《阿猫阿狗》的画面，就当时而言，在国际也具有相当的水准，《天地劫》更是不输于国外一线SRPG大作。而如今，以《幻想三国志3》和《仙剑奇侠传四》为例，前者引擎效率之低令人发指；后者虽然采用以易用出名的RenderWare引擎，但其单薄的光影表现都不如一些Quake 2引擎的游戏，主要人物建模号称高达7000个多边形，效果甚至未必能和3000个多边形的网游角色相比，而且模型中存在大量错误（也许这是游戏中取消了即时光影的一个原因）。据笔者了解，“仙剑四”运行时基本上没怎么使用显卡GPU，只不过是使用PlayStation时代的技术，利用当前CPU的缓存强堆多边形的产物。

显然，在中文单机厂商一向擅长的日式RPG领域，也被PC上其他厂商赶超了。以Falcom为例，《英雄传说——卡卡布三部曲》时期，技术上对以大宇为首的中文单机厂商构不成太大威胁，剧情和音乐占不到优势，画面更被甩出一大段距离。但现在的《英雄传说6》从画面效果一直到可玩性都被很多玩家惊为天人，与其说Falcom进步了，不如说中文单机游戏厂商一直在退步。在很多玩家眼中，Falcom是日本的一线厂商，《伊苏》和《英雄传说》是日本知名大作，可事实上与此相反，Falcom在日本不过是一个中小规模的PC游戏开发商。本来在游戏机王国日本，开发PC游戏就有些低人一等的感觉，Falcom就是这么一个编制50来人、资金100多万美元的小公司。《英雄传说》系列的平均销量仅6万左右，《伊苏》也不过10万上下，都是标准的小众名作。如果再对比土耳其一对夫妻开发的《骑马砍人》（Mount and Blade）等游戏，我们甚至可以这么说，现在中文单机游戏的技术实力，不仅理所应当地比不上国外高成本的3A级游戏，其实也不如很多低成本的共享和同人游戏。与其说是盗版为祸，不如说是自己固步自封。





《汉之云》才真正把华人单机游戏带入Shader特效的时代

这几年，中文单机游戏的地位被网络游戏如秋风扫落叶般取代。早期网络游戏成本低廉，盗版（私服）成本高，厂商在打开市场后迅速拓展渠道，特别是在网吧群体中步步为营争夺玩家群。反之，单机游戏市场狭小，盗版严重，大多数产品质量低下，游戏传播除了杂志、报纸的介绍，更主要的还是玩家间的口耳相传。玩家可选择的单机游戏范围也小，网络游戏还兼有社区的乐趣，加之玩家取向单一所带来的羊群效应，使得网游厂商一旦打开市场，就能后来居上。这几年网游市场不断扩张，受众群体也不断扩大，原有玩家群体不断稀





除了8年间硬件条件的突飞猛进所带来更多的多边形和更细致的贴图，《烈火文明》和“仙剑四”更像是一个技术等级的游戏

释。新的市场人群使网游的地位在国内不断巩固，单机游戏只能依靠几个先前就立下口碑的佳作苦苦支撑。1995年，在中文单机游戏如日中天时，甚至可以推出自己的游戏主机，更有日本人预言我国台湾省的游戏业“会在几年内赶上日本”。对比如今的落魄，实在让人哑然失笑，扼腕叹息。

死而不僵却为何？

目前的单机游戏只剩下几个品牌，操纵在几个公司的手里，造成不了什么竞争，剩下的玩家大多也是单机游戏时代过来的死忠。对他们来说，目前的单机游戏等于是个小小的“卖方市场”，由不得他们选择，厂商于是也在有限的成本里舒舒服服地“节约”，很多最基本的技术指标甚至比不上八九年前的自产游戏。1999年的RPG《烈火文明》，是款公认的仓促、失败之作，不过那个游戏就实现了正常比例人物和1280×960的高分辨率，讽刺的是，当年以夸大宣传闻名的尚洋也没把它们作为卖点，反倒是现在的厂商会把这些当做技术进步大吹特吹。近几年的单机游戏，要么是对同一个引擎的反复利用榨取；要么是使用老技术，跟着玩家配置“水涨船高”带来所谓的“画面进步”。这几年真正给玩家进入新世代感觉的，恐怕也只有一款《汉之云》。其实不止技术因素，国产游戏一向以“文化元素”为最后的避风港打不出国门的借口，却从没想过另一句话“民族的就是世界的”。当前世界文化交流日益频繁，“文化隔阂”也不是不能跨越，既然老外能制作出一款让中国动画人自惭的《功夫熊猫》，将来也未必会没人做出一款让中国游戏人自惭的中国题材游戏。

但另一方面也很微妙，单机市场病入膏肓，使得每每有玩家会说“这是最后一作”，游戏厂商们也大玩此招，每每收到奇效，乐此不疲。但是狼叫了这么多年，终究还是没来，毕竟做生意，还是讲究“杀头生意有人做，亏钱生意没人做”。目前的单机游戏市场，毕竟还是有利可图，虽然低利润，但也低风险。从大宇的财报可以看出，单机游戏新作营收相对固定，虽然市场不断地在缓慢下滑，但其收益仍可预计，只要能控制住成本，就不太会有赤字出现。大宇近几年在网络游戏方面亏损严重，被迫进行大裁员，将运营部门裁到人数底限，希望转型为纯研发公司。在近3年中，大宇只有2007年第四季度实现盈利。除了裁员带来的成本下降，年中的《仙剑奇侠传四》和年底另两款单机游戏的发售功不可没。可见，单机游戏依旧能够带来利润。同样，宇峻这几年越做越强，去年底股票在台湾上市。除了旗下的网络游戏收益，其单机游戏的营收也不可小觑。

2007年后，华人圈单机游戏又进入一个沉寂期，大宇为了生存而挣扎，宇峻刚刚上市，为了业绩飘红而努力。近年这些公司的游戏几乎进不了大陆市场，平白丢失一块大市场，继续把制作力量投入单机自然不明智。两大巨头退出以后，自然会有人进来填补空出来的市场。娱乐通已经公布了好几个单机项目，网元也宣布将投入单机游戏的制作。中文单机市场就是这么有趣，只要有利润，就会有人投入单机游戏。

东山再起的奢望

虽然单机仍有商机，有新血加入，但几年内单机游戏能否否极泰来，重现辉煌？答案恐怕仍是否定的。

对国产单机游戏的衰落，绝大部分企业文宣和玩家的理解是因为盗版。没错，中国是盗版的乐园，厂商声称，“‘仙剑’正、盗版玩家比例1：100”也未必为虚，但就算没有盗版，国产游戏真的能狂销几百万而雄起于东亚么？大宇近年营收排名最低的《明星志愿3》恰恰鲜有盗版，《幻想三国志3》和某些《大富翁》游戏也有近一年时间没有盗版，我们也从未听说这两部作品的成绩有了几何级的增长。更接近真实情况的恐怕是，就算没有盗版，盗版玩家转化为正版玩家的比例也低得可怜。和国外对比购买力、普及度、渠道的推广后，市场容量是中文单机游戏的先天缺陷。当年台湾省的单机游戏之所以发家，是因为在五六千套即可保本的时期涌现了一批像《轩辕剑》那样能卖五六万甚至十多万的作品。而在成本高昂的现在，利润相较当时提高了多少？不少玩家艳羡《最终幻想》那样几千万投资的大作，对大宇在“仙剑四”上只投入500万人民币（约合2000万新台币）颇有微词。但市场容量决定了厂商能够投入的资本，对一款热销期能带来5000万新台币营收的游戏，除去2000万开发和制作成本，哪怕再加上大陆方面的营收，大宇真正能取得多少纯利润？如果那些玩家坐在掌门人李永进的位置上，又舍得掏出多少资金？稳坐华人圈







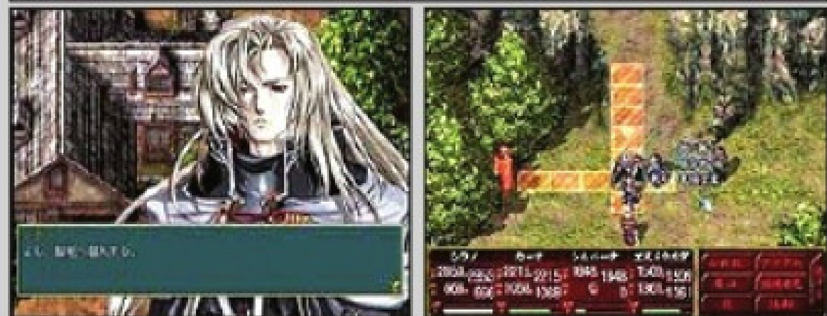






从“卡卡布”Windows版、《双星物语》再到《咕噜小天使》《空之轨迹》和《双星物语2》，Falcom在画面技术上一步一个脚印，与此同时华人游戏却落后了





失败的土星版《仙剑奇侠传》和由日商外包的DC、PS2版《西风狂诗曲》

游戏第一的单机游戏尚且如此，其他游戏又能拿出多少钱来？“仙剑四”的500万成本，对现在所有的单机游戏制作商，恐怕都是一条生死线。

单一市场的缺点，不仅在我们，在我们的近邻日本身上也有体现。日本游戏风光最盛的时候曾占到世界市场的大半个江山，但近年不断萎缩。日本游戏衰落的一大原因就是喜欢关门造车，只迎合国内受众的口味，造成了从开发体制、技术力量甚至是创意的落后。从业界学者到各类制作人，甚至今年SE老总和田洋一的公开演讲都持这样的论调，而日本市场自身发展也停滞不前，对日商来说，情况已越来越严重。如果对比日本和华人圈的市场容量，华人圈单机游戏更早地遇到瓶颈也毫不奇怪，盗版和后来的网游崛起只是加速反应的催化剂。国产游戏并不是没有做过出口的努力，但一线大公司的拳头产品只有日式RPG，在欧美PC游戏市场上日式RPG并没有多大的生存空间。宇峻的《幻想三国志》曾由Falcom代理，取得了4万多份的销售成绩，不逊Falcom的自制作品，但狭小的日本PC游戏市场仍不能支撑起整个华人圈游戏业的发展。不少中小公司也曾试图叩响欧美代理的大门，最终往往投门无路，或略有斩获不能持久，真正能稳定打开欧美市场的，恐怕也只有欧美风投背景的目标。

一线大厂和游戏机方面，大宇曾经不考虑游戏声光的发展、剔除本土情节，在土星（SS）行将就木时推出了一款移植水准低劣的《仙剑奇侠传》，销量只有5000份，而后对游戏机市场便无下文，可谓浅尝辄止。相比而言，韩国的Softmax（代表作《西风狂诗曲》）积极与日方合作，在自身技术力量不够时委托移植，力争在日本市场占下一席之地。目前Softmax除了网络游戏，开发领域还涉及NDS、Xbox 360等，在日本也算得上有一定地位的开发商，一些游戏在日本代理商的操作下还打入了欧美市场。这原本技术力量差不多的两个厂商，如今看来，其势头也有云泥之别了。

孤岛的最终形成

游戏产业也从属于IT业，如果自我封闭只有越来越衰落。东欧地区同样盗版严重，游戏业也能蓬勃发展，制作了《巫师》《潜行者——切尔诺贝利的阴影》等一线大作，这些开发公司也没有指望所在国对游戏业进行扶植。但在中文单机圈子里，相对单机的黄金时期，目前的游戏业恐怕已经失去了自救的能力。虽然娱乐通和网元加入了单机游戏制作队列，但以娱乐通公布的几个作品为例，基本都是低成本新作，吸引的都是原有客户群的玩家，对发展新的用户毫无帮助。华人单机游戏就像是一个草原旱季里的水潭，在原来栖息的大鳄休眠的情况下，娱乐通和网元并不是及时降下的甘霖，只是乘机在这讨口水喝的小动物。

在制作角度，除了技术力的下滑以及成本减少，一些老牌单机游戏公司的策划人才也已青黄不接，老的已过了年富力强的时期，年轻的往往是本公司单机系列的狂热粉丝，因为市场封闭的原因对国外游戏的发展缺乏了解。对那些公司而言，招募这些人形同“近亲繁殖”，踏不出新的一步。对市场角度，单机游戏在盗版难消除的情况下欲求发展，首先就是要做到扩大市场规模，但现在国内单机厂商只求自保。本来国外游戏和国产游戏在类型上并没有严重冲突，国外游戏缺位的情况下国产游戏商也没有兴趣和实力去制作“车枪球”等类型的游戏。其实大环境下，国外正版单机游戏很少能在国内发行，这本是国内单机厂商的一个机会。

中文单机游戏市场在可以展望的将来仍将延续这种不死不活的状态。盗版严重、市场封闭，口味和品牌单一化都是问题，但单机游戏也许终究不会完蛋，随着我国经济不断发展，购买力不断提高，单机游戏必然会有所复兴。美国在“雅达利崩溃”后，家庭电视游戏产业不仅严重受挫，而且臭名昭著，以至于任天堂刚进入美国市场时，甚至不敢自称游戏机，而是以玩具的名义试探。但在滚滚商机的刺激下，不到20年，美国依然是电视游戏业最大的市场和最大的研发中心。只要有产出，资本就会投入，只要能大过投入，资本就会不断投入。《仙剑奇侠传四》的热销、网易和暴雪合作，说明中国市场还具有相当大的潜力，欠缺的是外部环境的配合，和最后的临门一脚。特别是网易和暴雪的合作，也许将会在单机的传统销售和网络销售渠道上有所建设。当然，我们也可以设想，未来市场开放后对目前的单机游戏产业很有可能会有一场洗牌，除了国外作品大举涌入，国外公司的本土分公司以及由外包和网络游戏转来的新公司也将加入这一角逐。唯一的问题是，他们的作品很有可能会威胁到原有本土公司最后的生存空间。



单机时期恐怕只有目标才能实现稳定的出口



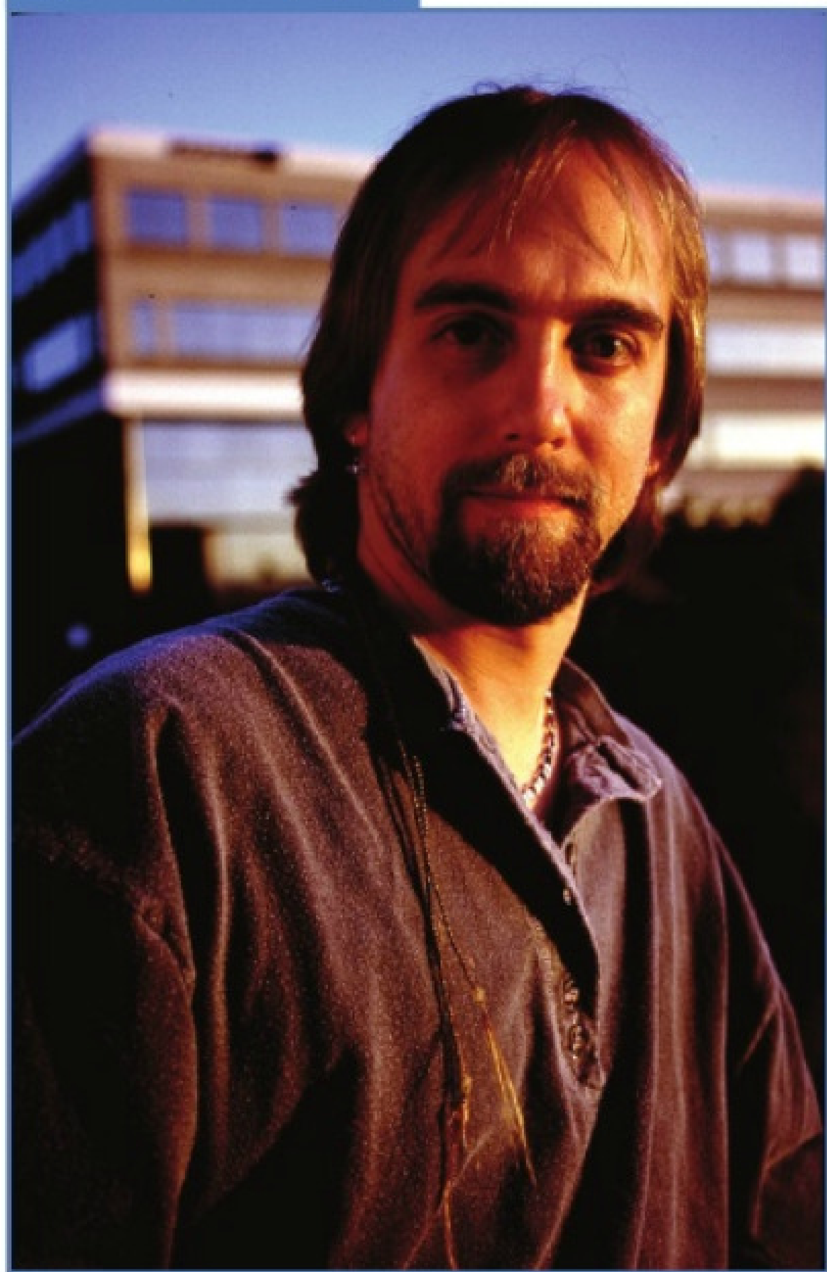




南京游韵的HurricaneX2，目前在微软的Dream-Build-Play 2008全球游戏开发大赛上获得第四名的佳绩，正在商业化中，预计将在Xbox Live平台上推出，这种驻足于世界舞台富有活力的小公司，才是未来华人单机游戏的希望

中文单机游戏就像一个孤岛，岛上的演化早已僵化，虽然地壳在缓慢提升，但是陆桥仍未抬出海平面，虽然未来陆桥抬起后大陆上的生猛野兽会在岛上造成一场屠杀，但未必不是新生机孕育的开始。

游戏英雄传



“永远的不列颠王”理查德·加里奥特

Richard Garriott

■北京 jhvh

“不列颠王”理查德·加里奥特是最具盛名的游戏开发者之一，他开发了电脑游戏《创世纪》系列，也是声名赫赫的游戏公司Origin Systems的缔造者。加里奥特对角色扮演游戏和电脑游戏工业的影响巨大，他本人在2006年获选进入了美国互动艺术与科学学会（AIAS）的游戏名人堂。

加里奥特最广为人知的称号就是“不列颠王”，这也是他在1977年的电脑野营日获得的外号。在那一年的夏天，加里奥特的父母将他送到俄克拉何马州立大学参加为期7周的电脑夏令营，当年轻的孩子们互相介绍彼此时，加里奥特在打招呼时用了英国佬常用的“Hello”，而非美国人常用的“Hi”，于是顽皮的伙伴们送给他这个外号。

“不列颠王”的早年岁月

关于他的名号，加里奥特倒是不太在意，他曾经说：“我得到这个‘不列颠王’的别名是从高中时代开始的，一些年长的同学会给年轻的学弟们起一些外号。我被称作不列颠王是因为他们认为我有英国口音。”实际上，加里奥特虽然出生于英国的剑桥，却是在美国的德克萨斯州长大的，从出生后就搬到拿骚湾居住的加里奥特是一口标准的美国口音。然而这都不重要了，一开始加里奥特只是被叫做“不列颠人”，“王”的称号是当他与同伴们玩“龙与地下城”时，他们给这位地下城主加上的前缀，虽然带有戏谑的成分，但加里奥特自此就被“封”为“不列颠王”，这个头衔一直跟随他成年后编写游戏获得成功并成立自己的开发公司，在很多知名的作品中都曾出现过。

加里奥特高中以来就持续编写了很多游戏，有些是因为兴趣，有些是纯粹送给朋友们娱乐。他第一个成功出版的游戏是知名的《阿卡拉贝斯》，这部游戏受到很多Gary Gygax所撰写的“龙与地下城”桌面系统的影响，所以加里奥特自己也称呼它为“DnD28b”。《阿卡拉贝斯》运行在苹果Ⅱ个人电脑上，它实现了当时的很多技术上的革新：直线构成的网格图视觉效果，这是第一款真正意义的图形角色扮演游戏；故事线还是比较单调：玩家扮演“不列颠王”下到地下城杀光死灵巫师和邪恶的怪物。1980年，这款游戏在零售店发卖，定价不高，每卖一份加里奥特可以获得大约5美元。但《阿卡拉贝斯》售出了约1万份拷贝，在当年这是一笔不小的数目，加里奥特意外地赚到了他的第一桶金。随后，他用这笔丰厚的报酬继续他的学业，秋天他顺利进入了位于奥斯丁的德克萨斯大学就读。在学校里，他加入了击剑队和以中世纪文化历史为目标的历史复兴协会。

加里奥特兴趣广泛，但他一直继续着游戏编程的爱好，创造出了《创世纪》1～3代，开始了这个系列游戏的辉煌。《创世纪》起初仍旧开发在苹果Ⅱ电脑上，加州太平洋电脑公司（California Pacific Computers）发行了游戏的第一部，随后发行商更换为更为人们熟知的雪乐山在线（Sierra On-Line）。当加里奥特制作《创世纪Ⅲ》时，他已经不再是孤家寡人，他的哥哥罗伯特和他们的父亲一同组建了Origin Systems，开始自己发行视频游戏。Origin Systems继承了《创世纪Ⅲ》品牌的全权运营，包括不同平台的版本，它向着成为历史上最具影响力的游戏开发商的目标开始前进。



Origin Systems的历程

Origin Systems除去加里奥特家族的成员外，也不断吸收和流动着很多日后影响游戏工业的知名制作人，包括缔造《银河飞将》系列的克里斯·罗伯特；《网络创世纪》和《创世纪Ⅶ》的核心技术人员，“赛伯朋克”名作《生化悍将》的制作总监肯·德马雷斯特；日后成为“数字铁砧”音响师和作曲家的马丁·格威；开发《铁血十字军》系列的托尼·泽洛维克；《杀出重围》的主创沃伦·斯派克特，甚至大名鼎鼎的约翰·罗梅罗也在1987到1988年于Origin短暂工作过。

1992年9月，加里奥特决定将自己的公司卖给电子艺界，就像现在人们已经熟知的套路那样，从此Origin走上一条不归路。在很长时间的稳定期后，Origin开发出了具有里程碑意义的图形MUD《网络创世纪》，加里奥特对网络游戏开发产生了持久浓厚的兴


存有飞天梦想的游戏人并非只有加里奥特


加里奥特上天前的模拟训练，胸口还挂着NCsoft与他的网游Tabula Rasa的标志

趣，但1999年至2000年期间，EA取消了很多Origin的新项目，像《银河私掠者在线》《哈利·波特在线》等，这终于惹恼了加里奥特，他向EA递出了辞呈。随后加里奥特与兄弟罗伯特加上《网络创世纪》的主要制作人斯塔·朗重组了Destination Games。与EA为期一年的非竞争协议期满后，加里奥特就开始与韩国游戏商NCsoft合作开发MMORPG，再后来，加里奥特成为了NCsoft奥斯丁部的CEO。

第六位太空游客

在NCsoft工作期间，虽然也曾有部游戏挂着这位网游之父的名头，但真正来自加里奥特之手的品牌还是Tabula Rasa，游戏在北美一度好评如潮，加里奥特仍然延续一贯的作风，在里面树立起“不列颠将军”这个角色。但是2008年11月11日，在Tabula Rasa的官方网站上，加里奥特刊登了一封公开信，信上宣称他本人已经厌倦了与NCsoft的伙伴关系，他将新的兴趣放到了空间飞行上去。

是的，加里奥特是一位多才多艺又爱好广泛的家伙，自孩提时代起，他就钟爱着许多光怪陆离的玩意，其中一项就包括收集来自月球的地质标本。加里奥特的父亲欧文·K·加里奥特是一位宇航员，他曾在美国的空间实验室3号与哥伦比亚航天飞机上参与著名的STS-9，也就是关于空间实验室的一系列任务。传闻加里奥特在花费甚巨的城堡豪宅里也有一间专门用来观察星象的天文室。不管怎么说，他对宇航的兴趣终于达到了临界点。据说，为此他支付了约3000万美金以获得经费短缺的俄罗斯航天局为期12天的太空冒险服务。哈萨克斯坦境内的派科努尔发射基地曾经是苏联帝国引以为傲的宇航中心，那里诞生了人类首位宇航员尤里·加加林升空的壮举，但是如今为了解决财政问题，俄罗斯有关部门不得不与华盛顿特区的“富人俱乐部”太空冒险公司合作，让伴随计算机科技成长起来的新富豪们——他们大多也是Geek—尝飞向太空的滋味。

于是，“不列颠王”在2008年10月12日登上了Soyuz FG火箭到达国际空间站。虽然价格不菲，但是加里奥特其实不必自己为这次奢华的太空旅游照单全收，因为同时也有很多的民间和第三方机构赞助此次升空。不过，有很多实验需要加里奥特去做，像是旨在保存优秀人类基因，为人类即使灭亡后也可被先进文明复制的“不朽计划”，加里奥特将带着斯蒂芬·霍金和美国著名喜剧演员、讽刺作家斯蒂芬·科伯特的DNA数字资料上天。为此，加里奥特还在Tabula Rasa游戏里搞了一次有奖活动，获胜者的DNA也被加里奥特带走。这次奇妙的旅行通过网络和美国国家宇航局的电视直播被广大玩家所看到。作为一名无线电通讯的爱好者，在国际空间站的短暂岁月里，加里奥特还与其他爱好者进行了联系，他还利用空间上的ARISS慢速扫描电视系统传输了图像，并且调用了空间站上对地球进行定位的虚拟地形视窗系统“Windows on Earth”……


从这里飞向宇宙

总之，加里奥特这几天在空间站上过得很愉快，不过当他回到地面就遇到了一些问题，这些问题来自NCsoft。11月24日NCSoft突然宣布，他们打算在关闭Auto Assault后也将关闭Tabula Rasa的服务器，在官方网站的措辞上NCSoft认为，Tabula Rasa虽然作出了一些成绩，但还是难以达到玩家的期望，因为在线人数没有达到预期的数量，游戏定于2009年2月28日终止运营。Tabula Rasa开发时间长达6年，因为技术问题题经历了几次延期，最终这款游戏和其他大多数北美网游一样难敌《魔兽世界》的压倒性优势，在北美地区只卖出了6.1万份，开发费用和收益不成正比，加上加里奥特“灵机一动”的兴趣转变，导致了这款难产游戏的短命。



Tabula Rasa即将黯然结束它的使命

理查德·加里奥特就是这么一个独特的人，他曾经是电子游戏的教父，手下人才济济，品牌威名远扬，但也敌不过游戏产业的商业浪潮最终走向没落。虽然加里奥特在面对媒体采访时仍然坚称没有丧失对网游的开发兴趣，但如今的北美游戏市场已不是《网络创世纪》呼风唤雨的年代了。遥想当年，加里奥特热衷于社交派对活动，经常邀请成批的客人参加他的万圣节鬼屋冒险，在他倾心设计的大宅中，宾客们像是真正的冒险者那样应对地下城的暗道、陷阱和谜题。加里奥特还一掷千金建造了更大的城堡豪宅继续他的地下城主之梦，如今他成功飞上天宇，但是事业竟然一落千丈。面对未来，这位数次拯救“不列颠尼亚”的“不列颠王”是否仍然雄心万丈？还是像UO压力测试中那次被Grief玩家——著名的Rainz不经意地击杀？未来谁也说不好，但老将们大多有些江郎才尽的味道，加里奥特已经帮助无数的Geek实现了一个又一个梦想，我们对“不列颠王”致以最高的敬意，并不需要太吹毛求疵。

名作纵谈



王牌特工是怎样炼成的
——Sam Fisher大叔的力量之源

■江苏 十大恶劣天气

台上十分钟，台下十年功，一个王牌特工在镜头前潇洒的完成各种“不可能完成的任务”，其背后所流过的汗水乃至鲜血，是玩家们无法体会到的。作为一个情报战线上的老兵，老当益壮的Sam Fisher所蕴含的无穷能量，绝不是游戏世界中藏身黑暗后对敌人实施偷袭这么简单。按照Ubisoft官方的说法，2009年2月就会发售《细胞分裂》系列的最新《细胞分裂——断罪》（当然这只是理论上，传说这款游戏已经推倒重新开发，而推倒后游戏尚未公布任何信息），我们在此时回顾整个游戏系列，可以从丰富的官方设定和《细胞分裂》系列小说中，寻找Sam Fisher大叔的力量之源。

高空伞降渗透技能

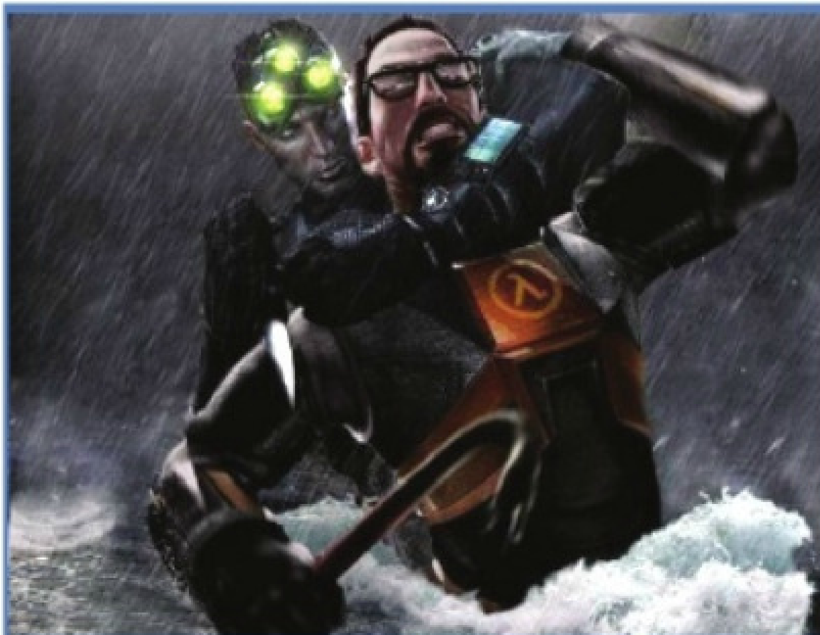
Fisher在SC系列中多次使用高跳低开式跳伞（High Altitude-Low Opening，简称HALO）作为对地区的渗透手段。这种危险系数极大的跳伞方式目的十分明确：由运输机高空进入目标地区，避免飞机引擎声为渗透所带来的干扰，在高空投放人员，躲避雷达的侦测，并尽可能的缩短人员滞空的时间，由于进入低空后才打开降落伞，因此即便以目视方式也很难发现其行踪。可以说，HALO是特工人员进行战地深度渗透时的首选方式，《孤岛危机》的主角Jake Dunn、《007——夜火》的主角邦德大神、《横行霸道——圣安德烈斯》的主角CJ、《幽灵行动——尖峰战士》（PC版）的幽灵部队，均是依靠这一技术深入敌后。

二次世界大战后期，美国空军上校John Stapp组织进行了如何让高空轰炸机驾驶员安全跳伞的研究，个人用氧气瓶、高度针和防护服等装备正是这一计划的产物，这也是HALO的前生。1960年8月16日，空军上校Joe Kittinger进行了人类历史上的第一次HALO，当时他离开机舱的高度是3.1万米。随后这一技术在越战中被特种部队“军事指挥顾问——研究和观察小组”（MACV-SOG）广泛使用，当时这支部队需要秘密进入老挝、缅甸和北越进行各种特种作战任务，在地面有防空炮火的情况下，唯有使用HALO方式才能对地区实施渗透。在游戏世界中，宣称第一个完成HALO的是MGS3中的Naked Snake（1964年）。



高跳低开式跳伞

由于HALO过程中跳伞者会面临缺氧、低压、寒冷等致命因素，因此HALO的跳伞装备要远远多于普通伞兵，其准备过程也有别于中低空跳伞：士兵需要在加压后的机舱内呆上至少半个小时，佩戴氧气面罩，以排除体内的氮气，否则极有可能在高空离开机舱后由于供氧不足而出现意识丧失的危险，现在我们知道为什么在《潜龙谍影3》的开头，Big Boss在HALO前还大口抽雪茄制造“毒气”让机组人员紧张万分



Fisher大战Freeman

的原因了吧。敌后渗透作战的特点，又使得武器装备的数量无法精简，因此大负重HALO会将武器装备独立装箱。在《细胞分裂——双重间谍》中，Fisher跳伞前将自己的装备箱先行踢出了机舱，待降落后再根据GPS定位系统找回自己的装备。

搏斗技能

特工行动依仗的是无声渗透技能，每使用一次武器，自己的危险系数也就越大，枪械只能作为最后的选择。能够在狭窄空间内一招制敌，并且控制对方下一步行动（防止其喊叫、开枪）的搏斗技能是解除危险时的唯一选择。Fisher使用的搏斗技能名为Krav Maga，由以色列情报组织摩萨德发明，是希伯来语“徒手格斗”的音译，它不是一种体育运动或者表演，与任何军队格斗术一样，均强调对敌人实施致命攻击。Krav Maga的两大原则是“在最少时间内给敌人最大杀伤”、“迅速离开现场”。这种以消


在《断罪》中，Fisher需要更多杀伤范围广，同时不能致命的搏斗技能

除危险后全身而退为目标的实用搏击术深得Fisher的喜爱，在犹太裔导师Katia Loernstern的指导下，Fisher很快就达到了3B标准。在SC小说版和PSP版《本质》中交待了Fisher在加入“第三梯队”前在“海豹”特种部队服役的经历，因此Fisher肯定接受过“海豹近距离战斗”（SEALS CQB）训练。在小说《细胞分裂——死棋》（Splinter Cell: Checkmate）中，Fisher同3E前指挥官Lambert的第一次见面，就是在游骑兵、武装侦缉队、海豹和三角洲部队精英士兵协同训练计划中，在这次训练中Fisher进行了陆战队武术训练（US Marine Martial Arts program），这种招式大开大阖、强调力量和身体压制敌人的军队博斗术并不适合特工战的特点。但在即将推出的SC新作《断罪》中，Fisher将要面对更多光天化日之下的正面交锋，同政府执法人员的搏斗，又不能使用致死招数，因此在服役期间学习的军队格斗术终于派上了用场。


海豹特种部队的潜水训练

其他技能

无论Fisher在地球上哪个角落执行任务，敌兵说的都是英语，这一幕大概不会被玩家认为是“不真实”的体现——电影《兵临城下》中苏德两方同样说的是英语。但由此推断出Fisher精通各国语言，能将当地语言像母语一样理解，似乎也有点牵强。在SC官方小说第一部中揭示了Fisher曾经在中央情报局工作，在冷战时期利用美国外交人员的身份作为掩护，在东欧国家广泛进行过间谍活动，他的俄语水平是所掌握外语中最好的。海湾战争中，Fisher也曾经潜入伊拉克占领下的科威特搜集情报，因此他的阿拉伯语水平也不赖。此外，他还具有一定韩语、波斯语、西班牙语的听读能力。

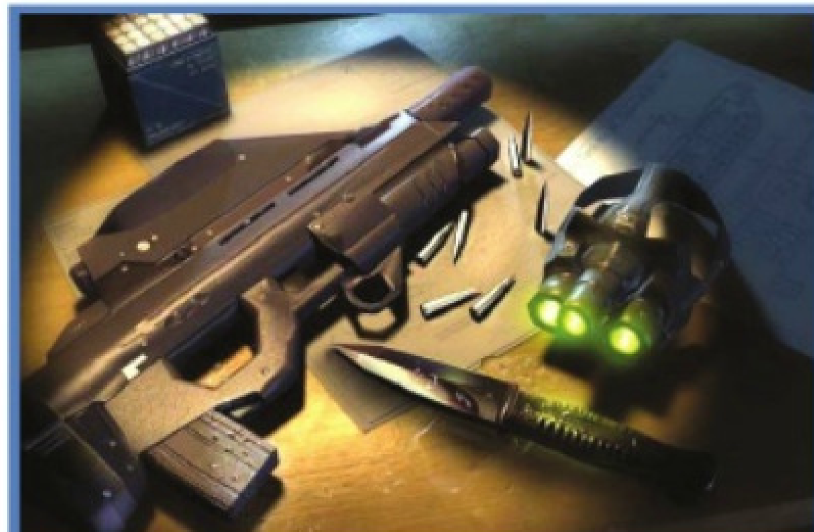
在《双重间谍》中，Fisher为我们展示了他的潜水和直升机驾驶技术，这位“50后”大叔对信息科技并不模式，他可以熟练使用各种操作系统下的民用、军用软件，采取各种方式破解密码，上传病毒文件。在没有特工装备的情况下，几十年奋战在情报战线上的经验会帮助他战胜一切困难。在《断罪》中，制作人宣称“Fisher的感官已经在长期的特工战中提炼到了超人的水准，”脱离了多用夜视镜和各种辅助装备的帮助后，Fisher预知危险完全要依靠他特殊的“第六感”的能力。

CQC武器

特种作战经常发生在丛林、灌木或室内这些场合，狭小的空间难以使用枪支时。CQC（Close Quarters Combat，近身格斗）这种技巧的产生，就是为了应付在非常近的距离内与众多敌人搏斗的情况，这是一种强调效率的格斗技巧，前文介绍的Fisher使用的Krav Maga就是具有代表性的CQC，匕首在CQC中扮演着极其重要的作用，只有在你熟练掌握了匕首、枪械战斗技巧的组合后，它才会成为一项有优势的战术。因此CQC对刀具的使用要求极高。

尽管在SC第三作《混沌理论》中Fisher才用上了匕首，但他对刀具的偏爱早在海豹部队时期就已经形成。Fisher最早使用的军刀是由自己的导师，同时也是父亲“老渔夫”的挚友Frank Bouch赠送的二战名刀FS（Fairbairn-Sykes Fighting Knife）。FS军刀以William Ewart Fairbairn和Eric Anthony Sykes两位英军军官的名字命名，他们也是著名的皇家特勤团（SAS）的创始人。同当时大量装备的枪刺不同的是，FS是以一种专门为偷袭而设计的武器，细长的刀柄、双刃短剑的造型浑身散发着一股寒气，被认为是二战特种作战中的首选CQC武器。

在官方小说第一部中，Fisher使用了海军陆战队的“卡巴”军刀（KA-BAR），它的历史远比FS还要久远。第一把“卡巴”诞生于1898年，起初是作为猎刀设计的，在当时并没有掀起多大的波澜。1942年美国全面介入二战，在残酷的战争中，美军士兵很快发现那些为堑壕战设计的军刀无法发挥应有的作用。海军陆战队订购了大量的“卡巴”，并对外型进行改进，从此以后“卡巴”成为了美国陆军所热衷的冷兵器。但不少读者和玩家对小说中的这个设定非常不满，“卡巴”尽管是一代名刀，可毕竟是普通士兵人手一份的“大路货”，“别忘了你手中的武器是出价


《混沌理论》中Fisher的全套装备

最低的承包商制造的”，这种量产化武器在满足一定战术性能的前提下会尽可能的减小成本，而这是特种作战的装备原则所不允许的。因此Fisher拿着“卡巴”在全球最危险的地区战斗，就好像奥运选手使用民用体育装备参加决赛一样滑稽。

《混沌理论》中Fisher使用的那把

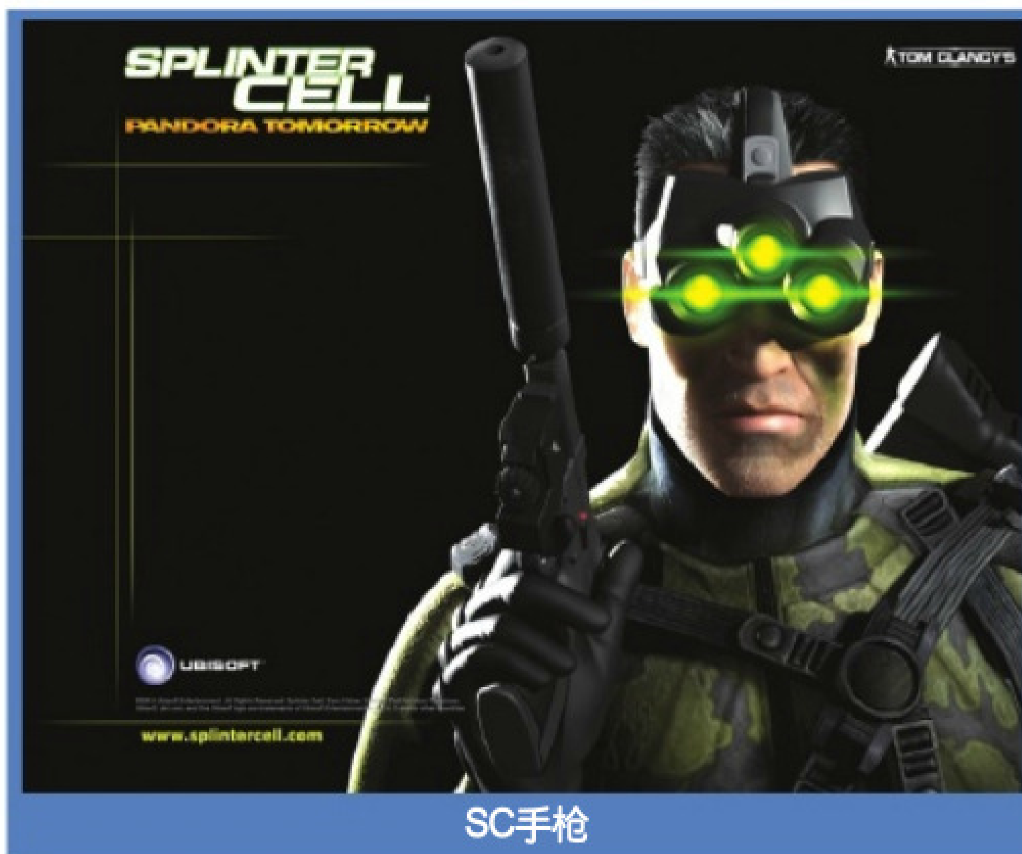

CQC战斗的关键不在于枪械，而是匕首的使用


SOG军刀

至今依然没有任何官方说明，它的外观为双刃、刀刃长5英尺，中间开槽（目的是减轻刀身重量，区别于传统军刺“血槽”的作用），应该为著名的特战军刀SOG的改良产品。《双重间谍》中Fisher又使用了一款新产品，它的外观非常像特种部队的新宠——“蝴蝶猎虎”（Benchmade 140SBK Nimravus）。刀身为Benchmade独特的镀膜技术，利用一种聚合物与陶瓷混合，可增加金属的抗蚀能力，对经常要拿它破坏化学容器、发电机的Fisher来说，这项技术非常实用。刀柄表面有专利双向防滑纹路，极大的增强了使用时的稳定性。《双重间谍》中这把由“猎虎”改制而来的匕首名为“守护者”，在游戏的装备说明中特别提到，它的全长为7.5英尺，刀刃为3.3英尺，黑色高碳钢制刀刃，结合特殊的镀膜技术，可以防止刀刃反光，使得使用者可以不留生息的接近并干掉敌人。从《细胞分裂》系列中不少武器的设定中我们都可以看出，第三梯队的装备均是由现役的高端产品改装而来，这也可能是制作组避免向武器商支付授权费的一个招术。

枪械

SC手枪：3E配发“细胞分裂”特工使用的SC手枪，由比利时FN五七式手枪（FN Five-seveN）改装而来。这种手枪发射5.7mm北约手枪弹，单价容量为20发，精度极高，是为必须一发制敌的特工们度身定制的武器。FN公司宣称FN Five-seveN是世界上唯一可以打穿凯夫拉头盔和防弹衣的手枪，事实上，要达到这种杀伤效果必须使用SS190重型弹药。游戏中SC手枪在射击穿着有头盔和防弹衣的敌人时效果极差，通常要使用五到六发子弹才能击倒一个敌人，这和现实中的情况是相符的。另一个更重要的原因就是NSA为该款手枪设计了亚音速子弹，目的是降低子弹出膛后突破音障时的噪音，加装高性能消音器之后，又进一步降低了子弹的杀伤力。SC手枪更多的是用来打碎灯泡这样的光源，以为接下来的渗透创造良好的条件。



SC手枪

《明日潘朵拉》中的SC手枪加装了激光指示灯，在《混沌理论》中加装了电子干扰器，（Optically Channeled Potentiator，简称OCP），Fisher可以用不发射子弹的方式，将手枪瞄准某一电器发射干扰波，从而使其暂时瘫痪。值得注意的是在《混沌理论》和《双重间谍》两款作品中，Fisher在射击后均不会出现枪械抛壳的现象，莫非3E为特工配发了无壳弹？

SC-20K步枪：SC-20K步枪是由比利时FN公司的F2000步枪改造而来，模块化设计可以让任何战术附件的安装都不会破坏枪身的流线造型，对于特种作战而言这一特色非常宝贵。在现实中，传统步枪需要通过皮卡汀尼导轨来加装附件，影响枪身的重心，并且在狭窄环境下经常会出现磕磕碰碰的情况，附件的固定也不牢靠，不少士兵甚至用铁丝、胶布来固定加装在M4上的快瞄镜、激光指示器，而这些问题在F2000身上绝对不存在。在小说中，Fisher将F2000视为自己最钟爱的武器。


使用战术导轨固定附件的传统步枪难以胜任特种作战要求

SC-20K步枪同样在SC系列中进行着不断的改进：在《混沌理论》中的这把无托步枪加装了海军版伸缩枪托。原先的6×瞄准镜被1.5×反射式快瞄镜代替，前端可加装的小握把，进一步增加了SC-2K在近战中的使用频率。由于重量减轻，Fisher可以同时携带两个战术附件（如霰弹枪套件、榴弹发射器套件），来增加枪械的功能。在次世代版的《双重间谍》中，修改版的SC-20K步枪被原版无托结构的FN2000代替，有可能是Fisher不愿意在JBA卧底行动中通过武器特征来暴露自己的身份。

服装

Lambert曾经在一次无线电通话中这样告诫Fisher：“注意不要被敌人发现，他们也不愿意见到你。”Fisher自嘲式的回答：“你太低估我的魅力了。”游戏中的调侃并不会颠覆游戏方式，让Fisher“隐形”的有力武器，就是他那身标志性的黑色潜入服。Fisher的潜入服以潜水服的样式设计，材料具备一定的防弹性能。这种贴身式的设计可以避免服装同环境中的物品发生摩擦而产生声响，Fisher一直都认为尼龙质地的作战服会让自己送命。在光天化日下，这套潜入服是无法发挥任何作用的，因此我们看到Fisher在战火纷飞的金沙萨街头身着制式作战背心，戴着墨镜投入战斗。黑色并不是一成不变的色调，在《明日潘朵拉》的丛林，Fisher使用过丛林迷彩，在《双重间谍》的雪原，Fisher也使用过全白色彩的潜入服。2004年的官方小说第一部中还介绍了潜入服的几个不为人知的功能：

使用同“未来战士”类似的体温控制系统，通过潜入服衬层中水的流动来加热或者冷却，确保使用者在任何严酷环境下都能保持常温下的舒适状态；服装表面有感光螺纹，可以在敌方镭射瞄准装置照射到使用者的第一时间进行警告；潜入服中有四个气囊，在落水情况下可以自动充气打开，维持使用者至少12小时以上的浮力，配合体温维持功能，可以充当救生服。


《细胞分裂》中的枪械自成体系

这套堪称完美的潜入服也有让Fisher不满意的地方，在小说中他曾经发出这

乐高生化战士中的Piraka Reidak，其眼睛与Fisher所使用的幻魔镜如出一辙

样的抱怨：“这身紧身衣一样的东西包裹着我，让我看起来像漫画作品中的超级英雄，古怪的夜视镜像一个面具，我难道要扮演怪物去吓死敌人吗？”

在《断罪》最早公布的一批宣传图片中，人们几乎认不出眼前的人就是Fisher，除了满脸的胡渣以外，他不再穿着这身标志性的服装，而是上身黑色G8风帽衣，下身蓝色牛仔裤，单肩挎着帆布背包，或许在《断罪》的“大隐于市”主题下，这才是最好的“潜入服”吧。

夜视镜系统

“三眼幻魔镜”是Fisher，乃至整个SC的标志。而在最初SC初代制作过程中，Tom Clancy非常反对游戏中出现同时具备热能和微光功能的夜视设备，因为这在现实中是不存在的，由于当时Ubisoft尚未买断Tom Clancy版权，所有军事设定稿必须经这位科幻大师过目后才能出现在游戏中，因此制作组努力说服Clancy，玩家经常要使用的夜视镜区分为两个道具会影响游戏的流畅度，最终让他同意了制作组的主张。这一歪打正着式的想法，却创造出了SC系列的图腾。

《明日潘朵拉》中的夜视镜系统具备一定的放大功能，《混沌理论》中增加的电位仪功能，可以让Fisher清晰的看到场景中电线的走向和电子设备的位置，在《双重间谍》中，完成附加任务后的Fisher可以获得全色彩的夜视镜功能升级，从而告别单调的黑白画面，获得彩色的夜视效果。夜视镜系统还与光纤摄影机连线，并且具有拍摄功能，能够把Fisher的主视角画面实时传送给3E，供Lambert进行决策参考。

不少玩家一直质疑游戏中的Fisher所装备的夜视镜、通讯器、腕表所发出的幽兰色光芒为什么不会暴露自己的位置，在Fisher的博客（The Real Sam Fisher Blog，由蒙特利尔工作室为这位虚拟明星设立的博客，其中记录了大叔的生活，还对MGS系列进行了不少恶搞式的评论）中，Fisher解释这些装备实际都是不发光的，游戏中的这些光点目的是为玩家在黑暗中对人物的轮廓进行定位。这一解释在《明日潘朵拉》的多人模式“谍兵互搏”中被验证，扮演阿尔戈斯（ARGUS，希腊神话中的白眼巨人）雇佣兵的玩家以FPS视角是看不到细胞分裂特工装备所散发的光芒的。在加入环境反射效果的《混沌理论》中，Fisher在镜子或者水中的倒影同样不会出现任何发光点。


红外和热成像两种功能的夜视设备无法融合在一起

“三眼幻魔境”影响了众多游戏，它的衍生品也在不断增多。《美丽新世界2：拉斯维哥姆任务》(Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum）中出现了它的恶搞版，在Ubisoft自家的《雷曼——疯狂兔子》中，一只名叫Sam Shieffer的兔子头戴“幻魔镜”，将大叔狠狠恶搞了一把。《镇压》（Crackdown）通过网络下载方式也可以使用SC系列中的这一标志性装备。《百战天虫4——故意伤害》（Worms 4 Mayhem）中玩家可以为自己的虫虫小队成员配备类似的夜视系统。《乐高生化战士》（Bionicle）中的机械人Piraka Reidak的眼睛不但长得跟“幻魔镜”类似，而且其切换使用方式也如出一辙。


三眼幻魔镜

结语

对一个特工而已，他最致命的威力并不来自于精良的武器，而是自身的素质，包括出众的反应力、敏锐的洞察力和极端的冷静。在杰森·伯恩这个迄今为止间谍文化题材中最酷的特工手中，圆珠笔、面包机、毛巾、电话黄页簿、电风扇等毫不起眼的东西，都可以发挥出难以想象的作用，可唯是“手中寸草，皆为利器”。在即定2月推出的SC新作《断罪》中，费舍已经没有任何特工装备的支援，他必需拿出将伯恩COS到底的精神，用“要你命三千”系列装备，来再一次拯救国家于危难。

虽说利用游戏世界的素材来组合出各种超酷的间谍战术，这听起来够酷，但是否可以轻易实现呢？在同样以“利用人群作为掩护实施潜入”作为卖点的《刺客信条》中，其表现如何相信大家都是有目共睹。事实上，在Ubisoft近几年开发费用超过千万美元的超级大作中，均存在卖点一流，但却无法在游戏中得到充分表现这样一个怪圈。说好听点，是制作者的思维太过超前，以至于目前的硬件还无法承载他们的创意。说不好听一些，则是游戏空有一个好的创意，却没有几个好的子系统来支撑，形成系统的玩法。《断罪》几乎将SC过往的系统，包括光线、声响、信任度等子系统全部推翻，对于游戏设计而言也将面临巨大的挑战，相信这也是游戏被推翻重做的原因。如果说Fisher过往在游戏中的力量之源是那些五花八门的高科技装备，那么真正被大众脸化的Fisher能否依靠他真正的力量之源来再一次完成这场惊心动魄的间谍游戏，这不仅仅是对大叔的挑战，也是全世界费舍迷所关注的，即将由蒙特利尔分部交出的答卷。P



为什么要玩这款游戏

在70多年前，日军铁蹄踏上我们的国土，疯狂肆虐了8年之久。正是中国军民的英勇抗战，将日军8成的兵力拖垮在中国战场上，使德日联手进攻苏联和会师印度洋的战略计划泡汤，中国抗日战争胜利是二战胜利的重要基石。然而，经历了那一场磨难之后，我们对日军的了解能有多少？对于我们这一代人来说，对他们的了解无非是从《地道战》《地雷战》和《平原游击队》这些类型影片中获得，在这些弘扬民族精神气节的爱国影片中，我们幸福的看到了很多高大全的英雄形象，看到李玉和被严刑拷打后还能站着高呼口号，看到了赵一曼式的牺牲，看到了一位英雄的死会拉上一堆鬼子陪葬，看到了鬼子进村的滑稽和愚蠢，就算最近的《亮剑》，战场上的鬼子也被塑造成了木桩，简直假到了极致。

《使命召唤》系列素以真实再现战争场面而著称，在这一集《使命召唤：战争世界》中，展现了美海军陆战队在太平洋战场上与日军战斗的战争，玩家从中能深刻体会到日军极高的军事素养以及武士道精神的战斗方式，各种极端、残忍又可怕的战术：他们会在你毫无防备的状况下，突然从草丛中冲出来和你肉搏；他们会在你上子弹的空隙，端着刺刀冲上来；他们会在身燃烈火的时候和你抱成一团；他们会伪装成尸体向你展开突袭；他们会埋伏在树顶居高临下向你射击；他们会毫不留情的虐杀战俘……相信通过这部游戏，玩家会对日军有着不一样的认知。除此之外，在游戏中玩家还能使用各种熟悉的日制装备，如王八盒子、三八大盖、歪把子机枪等。

使命召唤——战争世界 Call of Duty World at War

■辽宁 枫红一刀流

第1关：永远的忠诚（Semper Fi）注①

时间：1942年8月17日
地点：南太平洋的金马环礁
人物：列兵米勒
单位：海军陆战队第2突击营

米勒和派尔在岛上侦察时被日本人俘虏，在漫长的拷打审讯后，日本人显然没有了耐心。面前的日本军官抽着烟，轻蔑地把烟吐在米勒脸上，慢条斯理地说道：“你是不是觉得自己很行啊，怎么连屁也不放一个！”米勒盯着那张猪脸，有马上要宰了他的冲动，不过，他的双手被捆着，只能心里暗暗骂着。

军官身后的派尔正被日本兵用皮鞭狠狠地抽打着，他扭过血肉模糊的脸，朝米勒喊道：“啥也别说，干死这帮狗日的！”

军官听了，猪脸抽搐了一下，转身走到派尔前抓住了他的头发，然后狠狠地吸一口烟，把灼热的烟头摁进派尔的眼睛里，惨叫声在空中回荡，米勒的心中悲愤交集。

军官低头踱出木屋，吩咐士兵：“把他俩都给我处理掉！”日本兵随后走到派尔身前，手中匕首一闪，同时一脚将他踢倒。米勒望着地上那张战友的脸，那双愤怒的眼睛，还有脖颈上汩汩流出鲜血的刀口。日本兵朝米勒走来，随后扬起手中的匕首……

精品	总评 8.7
制作	Treyarch
发行	Activision Blizzard
类型	第一人称射击
语种	英文
文化包容性	
上手精通	
画面	
音效	
创新	
剧情	


日本军官对俘虏的美兵进行严刑拷打

“米勒……你还好吧，哦，感谢上帝！” 米勒定睛一看，眼前的日本兵已经被灭掉，眼前的罗巴克上尉正在为自己解开绳索，来得可真够及时。屋外的日本兵也被战友放倒了，米勒跑出屋子，沙利文中士将一把手枪塞到他的手中，说道：“血债血偿，咱们一起杀了这帮浑蛋。”手上的枪是日本造的南部十四式，俗称王八盒子。木箱上还有两支步枪，M1加兰德步枪和日本造的百式冲锋枪，随便捡一支吧！

沿沙滩往前冲，燃烧的渔村里埋伏有大量日兵，跑进右边的屋子里拾到一支三八大盖，透过窗口射杀远处的鬼子。在这间屋子的桌边，可拾到死亡卡片（1）注②。

往前绕到一片吊脚屋前，不断有日兵涌出来，躲在木箱后狙击，然后沿海滩的栈桥到圆形的木屋前，看到洛萨诺下士从屋子冲出来，用手枪干掉一名日本军官，爽！不过敌人的反扑迅速展开，对面的小屋里还有机枪手。跑到屋里，透过窗口用步枪迅速将对面的机枪手清掉，配合战友阻击日军。

穿过这片渔村，沿小路在丛林中摸索前行，前面有几座佛龛样的石塔，摇摆的烛火在幽暗的树林里显得分外诡异。“这是什么鬼东西？”战友低声问道。罗巴克示意噤声，派一名战友上前检查，不料他被套索吊到空中，随后诡雷在他身下炸响。几道身影从树后蹿出来，队友们立即投入惨烈的肉搏战，终于将这几名埋伏的鬼子解决掉。

操作键位

向左倾身：Q	向右倾身：E
移动：WSAD	跳跃：空格
下蹲：C	卧倒：Ctrl
射击：鼠标左键	瞄准：鼠标右键
肉搏：V	切换武器：1/滑轮
填弹：R	冲刺/屏息：Shift
投掷主要手雷：G/鼠标中键	投掷特殊手雷：4
枪榴弹：5	装备：6
炸药包：7	使用/拾取：F
地图：X	截屏：F12
观看任务目标：Tab	快速存档：F5

沿小路继续走来到海岸，这里是日军的防御点，二班战士正在厮杀。立即投入战斗，站在山坡上打掉高处的探照灯，再解决掩体里的机枪手，以及哨塔上的枪手。

清完鬼子沿着河道继续前行，在河边空地上发现一片鬼子的尸体，沙利文连忙联系总部，确认是否有其它单位在前面经过。话音甫落，一枚照明弹腾空而起，眼前刹时亮如白昼，日军的尸体全部跳了起来，拿着枪冲队友们猛射，中埋伏了！

这时连忙就地还击，当第二枚照明弹升起的时候，附近的日兵都被解决了，沿丛林继续前行，路右树桩后有伏兵，等战友过去后瞄着这里，日兵露头便打。

往前是日军的驻地，优先杀掩体的机枪手，沙利文找到了一辆运输燃料的卡车，示意米勒帮把手。跑上前去打开车厢挡板，用匕首将油桶扎漏，随后卡车沿着斜坡撞入日军的营地，沙利文将地上的汽油点燃，一道火龙追上卡车，轰隆一声将营地里的铁塔炸倒了，趁着爆炸声冲入营地。

进入营地，左手边的碉堡是日军的弹药库，米勒快速跑进去和沙利文会合，在弹药箱上安置炸药包，随后他们一道朝营地另一端的出口冲过去。这时手雷在米勒的身边炸响，身上肯定挂了彩，这时一名日兵挥舞刺刀冲来，还好罗巴克及时将他解决了，他将米勒拖到岸边丢进快艇，战友们也随后杀到。

快艇飞速驶离海岸，沙滩上的日军仍然顽强追击着，日军营地里很快传出连声巨响，巨大的火球腾空而起，火光将海面映得血样的红艳……



燃烧的油车在日军营地里爆炸


就在弹药库被炸掉的时候美军乘快艇撤离

注①：Semper Fi是Semper Fidelis的简化说法，源自拉丁语中的“Always Faithful”，意谓永远忠诚，它是美海军陆战队的座右铭和信条。
注②：死亡卡片可在单人关卡中获取，能在多人合作模式（Cooperative）下解锁特殊的技能。游戏中共隐藏有13张死亡卡片，本攻略会注明13张卡片的拿取位置。
注③：游戏中美兵的对话中经常提到Tojo和Japs，其中Tojo是东条的日语读法，美兵习惯用东条英机（Hideki Tojo）的姓，来泛指日本人。Japs是对日本人的简称，带有轻蔑的语气，类同中国话里的“小日本儿”。



用电台召唤战舰对日军坦克进行火箭轰炸


日军很擅长丛林战和肉搏，战斗并不轻松


这里的草丛和树上都有伪装的伏兵

第2关：势如破竹（Little Resistance）

时间：1944年9月15日
地点：贝里琉岛海滩
人物：列兵米勒
单位：海军陆战队第1师

这一天，海军陆战队1师在贝里琉岛展开抢滩登陆的战斗，罗巴克、沙利文和米勒躲在一辆两栖登陆车里，朝着白沙滩挺进。战车的两侧有舰队护行，岛上敌军的炮火猛烈轰击着，相邻的一辆战车便被炮弹击中，士兵的残肢断臂被瞬间撕裂后抛向空中。还有日军的敢死队，驾驶战机朝美军战舰撞去，爆炸中巨浪滔天，夹杂着血腥和硝烟的味道。

登陆车被水中的礁石阻住了，士兵们只有潜水爬到岸边，没想到日军在海岸线布下很强的阻击力量，米勒这时要用电台指挥舰队用火箭弹将他们消灭。操作是按6使用电台，再用鼠标瞄准树丛按左键，不久一排火箭弹凌空而下，将敌人的防御层瓦解。冒着枪林弹雨到树丛处和队友会合，途中换到一支日制的九九式冲锋枪。

前面的碉堡里有重机枪，用火焰喷射器将里面的鬼子烧成了烤肉。前面是一条阻击带，小心清理鬼子，沿着壕沟往北边跑过去，这时又有成群的日兵涌出来，这些家伙竟然喊着口号端着刺刀直冲过来，退后开枪，来不及开枪就用匕首刺杀（V）。

往西南转出战壕是一片草地，里面埋伏有6名日兵，先杀掉树上的1个，再进草丛逐批引他们出来，然后退后用冲锋枪射杀。

穿过草丛是一片开阔地带，这里埋伏有大量的日兵，高处的碉堡给美军造成很大的伤亡，根本无力还击。米勒和罗巴克一道往西进入地下隧道，杀掉五六名鬼子，穿出隧道来到开阔地的侧翼，清除埋伏的日兵后来到碉堡下面，扔手雷炸掉上面的机枪手。在碉堡右边的草丛里，可拾到死亡卡片（2）。

进入碉堡爬竖梯到上层，碉堡后面埋伏有大群的迫击炮兵，还有两辆坦克车朝美军的坦克发射猛烈的炮火，召唤火箭弹先将坦克炸掉，随后操纵墙上的大正3年式重机枪将下面的迫击炮兵全部射杀，美军的坦克车得以通行。

转身和战友会合，开始商量下一步的行动，沙利文建议原地休息，等候总部的新指令，这时门外传来士兵的声音，沙利文开门的时候被冲入日兵一刀刺中，倒地不起……

沙利文的死使在场所有人都惊呆了，从未想到事情会发生得如此突然，更不敢相信这个事实。这位坚强、勇敢、可信赖的海军陆战队员，永远闭上了眼睛。

第3关：艰难的着陆（Hard Landing）

时间：1944年9月15日
地点：贝里琉岛海滩
人物：列兵米勒
单位：海军陆战队第1师

日军在机场有强大的防空武器，使美军的飞机无法着陆，此次的任务是攻取机场，清除掉日军的防空力量。

在开始沿着丛林中的河道前行，不远处有一架坠毁的美军战机，美军的3名士兵正在那里检查是否有生还者，突然一枚手雷扔了过来，众人连忙后退，这时成群的日军喊着“天皇万岁”端着刺刀冲了出来，经过一场搏杀，终于将敌人清除。

沿河道继续走，穿出丛林遇到敌人的碉堡，先清外面埋伏的日兵，进入碉堡清掉里面的几个机枪手，穿出碉堡来到另一侧，和战友一道清除阵地里的日


又一架美军战机被日军的大炮击落了

兵，往前又是一座碉堡，两挺机枪朝这边猛烈扫射，队伍难以往前行进。一名战友试图用火焰喷射器去烧碉堡，中途不幸牺牲，罗巴克让米勒去拿回喷射器完成任务。

趁机枪扫射的间歇，米勒快速冲上去拿到火焰喷射器，从窗口将里面的日本鬼子烧成黑炭。穿出这座碉堡，后面又是树林和草地，已经熟悉了日兵的伪装战术和武士殉道的打法，一切都须谨慎行事。往前吸引鬼子现身，趁他们扑出来的时候后退用步枪射杀，或者远远地用火焰喷射器将草丛点燃，听他们的惨嚎，看他们像兔子般乱蹿，感觉是挺爽的。

前面是一座大型建筑，2层的机枪手火力迅猛，米勒沿着土墙跑到建筑物的左侧卡车后，从箱子上拿到枪榴弹，按5切换成榴弹，用它轰掉两名机枪手，用完回去拿榴弹，是取之不尽的。随后轰杀冲出建筑的成群日兵，等枪声稀落进入建筑，清完日兵在提灯附近的木箱边找到一张死亡卡片（3）。



用枪榴弹轰掉建筑二楼的机枪手

上楼梯穿行至机场附近，美日两军在这里展开激烈的战斗，跟着美军的坦克往前移进，不久发现日军有3辆97式坦克在防守，跑到战壕里拾取火箭筒，用它来摧毁战场上3辆坦克车。


用火箭筒轰掉前面的日军坦克

炸完坦克往前走，接近日军的防空炮阵堡垒，附近有大量日兵，清除4座高射炮的炮手，随后坚守城墙，敌人会随即在3辆坦克的掩护下朝堡垒发动疯狂反扑。在开始用墙上的机枪清扫日兵，等坦克出现立即跑到炮台，操纵高射炮轰击下面的坦克。如果觉得有难度，就退到墙里边，清理不断爬上来的日兵，坚守一段时间美军的战机出现，丢下几枚炸弹就将反扑的日兵清理干净了。


用防空炮消灭反扑的日本鬼子

第4关：血海深仇
（Vendetta）

时间：1942年9月17日
地点：苏联斯大林格勒
人物：列兵彼得连科
单位：第62步兵师

德国法西斯如瘟疫般在欧洲蔓延，他们的铁蹄已经踏入祖国。在斯大林格勒市沦陷的时候，是彼得所经历的最黑暗的时期。

彼得和一大堆战友的尸体躺在广场喷泉的水池里，几名德兵在这里徘徊着，低头寻找生还者，不时的补上几枪。彼得屏住气息等德兵走过去，缓缓朝前爬动，这时一名老兵也移动了一下身体，是狙击手雷泽诺夫，跟着他沿着水池爬过去。

雷泽诺夫的伤势比较严重，他将狙击步枪交给了彼得，传授他狙击之道。接下来要狙击街道上的德兵，利用飞机掠过天空的时候再开枪，引擎声会掩盖枪声，不致吸引过多的敌人。注意街道上还有一只军犬，出现时优先射杀。

清完德兵，跟随雷泽诺夫爬出水池，看到街道上有巡逻的坦克车，于是跟着他跑到另一边，由窗户跃入一间酒吧里。注意，在吧台里收集到一张死亡卡片（4）。由后门出去到街道，这时被德军狙击手发现了，连忙闪入旁边的屋子里。跑上楼梯，雷泽诺夫用假人吸引狙击手现身，彼得则利用这短暂的时机确定狙击手的位置。他就在那栋挂有红旗的大楼4层，会在几道窗户里移换位置，抓住他现身的时机狙杀他。

跟随雷泽诺夫返回楼下，街道外面有一群德兵在巡逻，两人不幸被军犬发现了藏身之处，这时就地卧倒（Ctrl）往前爬行，德兵会从窗户用火焰喷射器烧房子，爬过窗户迅速站起身影，跟随雷泽诺夫一路狂奔，速度慢了会被火烧死。

跳窗落到街道上被德军包围，还好援军赶到将他们给清掉。两人接下来要跑到楼顶的屋子里，透过窗户掩护战友穿越德军的封锁线。注意在开始优先射杀两名拿火焰喷射器的家伙，燃料罐爆炸会杀掉附近的德兵，随后重点清除街道左侧平台上涌出的德兵。

跟着雷泽诺夫穿出连串的房间，在平台上遭遇德军的阻击，此时手中换自动冲锋枪，因为前面有两只难对付的猛犬。将阻路的德兵清除掉，往前看到街道上战友正朝对面的大楼冲锋，不过敌


德兵正在打扫战场，主角倒在尸体堆里不敢轻举妄动

人的火力强大，需要火力压制。跑到街道右侧的走廊里，操纵窗口的重机枪朝敌人扫射。优先压制两边装甲车的机枪手，然后是楼上窗户和楼顶的枪手。

继续跟着雷泽诺夫跑，前面是广场，这时要换回狙击步枪，用它狙杀打算逃跑的德军将军，然后跟随雷泽诺夫狂奔，由窗户跳入下面的伏尔加河……



死里逃生后，要掩护红军战士突破德军封锁的街道


在这里要狙击一名德国将军

第5关：他们的土地和鲜血（Their Land， Their Blood）

时间：1945年4月18日
地点：德国施劳弗高地
人物：列兵彼得连科
单位：第3突击集团军

3年以后，红军攻至德国首都的最后防线。在装甲部队的支援下，红军步兵以绝对的兵力优势朝施劳弗高地发动攻击，前赴后继，士气高涨。一旦拿下高地，红军便可以剑指柏林了。

在此次战斗中，彼得不幸被德军俘虏，正要被敌人枪杀之际，雷泽诺夫率队破墙而入，再一次让彼得死里逃生。拿上枪跟着雷泽诺夫跑出去，杀到小河岸边，躲在树桩后清除河里的敌兵，换支MP40渡河过去。前面是德军的掩体，清除里面的德兵。

河右岸红军的坦克正与德军的坦克对轰着，彼得沿着河左岸的战壕杀过去，小心清除石桥上的德兵，继续前进来到燃烧的树林，在转角拿到MG42，在高处清除下面防御线的德兵，桥洞会陆续不断的涌现援兵，在敌人密集处扔燃烧瓶或手雷。等德兵不再增援，沿战壕绕过去穿过桥洞，往前来到村庄。


在红军坦克的掩护下前进

村庄里有4辆德军的虎式坦克，拾取火箭筒轰它们，虎式坦克的甲较厚，要两枚火箭弹才能打坏。最后一辆坦克较远，往西由屋后绕到它的附近轰炸。炸完4辆坦克，和战友在谷仓外集合。

当战友前去爆破谷仓大门的时候，彼得迅速跑到掩体后，并将身上的火箭筒拿出来等着，又一辆虎式坦克由谷仓里开了出来，发两弹将它炸毁。进入谷仓，调查右边的畜栏找到一张死亡卡片。

穿过谷仓与苏军的装甲部队会合，在坦克车的掩护下来到德军营地附近，这里的塔楼上有反坦克火力，用火箭筒将它们全部炸倒，随后出现两辆增援的卡车，趁德兵还没下车的时候也将它们炸毁。清完这片营地的德兵，沿小路穿到另一边，路上有一辆装甲车，两侧还有岗楼，全部用火箭筒炸掉，穿过营地与装甲部队会合，雷泽诺夫跳上坦克发表激动人心的演说：“我们又离柏林近了一步，离胜利近了一步，让我们继续消灭德国鬼子吧……”


前面有支火箭筒，用它来摧毁德军的4辆虎式坦克


雷泽诺夫跳上坦克发表演说

第6关：烈火熊熊（Burm' em Out）

时间：1944年9月15日
地点：贝里琉岛海滩
人物：列兵米勒
单位：海军陆战队第1师

尽管夺取了岛上的机场，日军仍坚守着岛上很多的内陆区域，在岩石丛林中到处是曲折的战壕工事和伪装的炮阵，日军像老鼠一样躲在坚固的窝里，看来只有用火攻才能将他们从里面赶出来。

战斗开始米勒的身上带着火焰喷射器，任务是消灭日军的3个迫击炮小队，这是本作较难的一关。往前走遇到碉堡里的机枪手，无法清除他，扔烟雾弹掩护通过。换上步枪，往前射杀出现的日兵，数量较多，杀起来比较费力。沿战壕直行找到第一座迫击炮，清掉附近敌人，进碉堡将日兵全部烧死。

沿战壕往回走另一条路，转角处有机枪手，扔手雷过去炸死他。往前小心树上埋伏有狙击手，观察确定位置射杀。



沿着战壕工事清除日本鬼子

前面的转角有伏兵，战壕上方有4个，还会有2个冲出来肉搏，退后射杀。往前是开阔地带，碉堡里的鬼子用火烧死，里面找到一张死亡卡片（6）。往前上斜坡找到第二座迫击炮，清掉附近的日兵，注意树上有狙击手。

继续前行，发现大量日兵由右侧的碉堡里涌出来，扔手雷过去轰一下，碉堡用火焰喷射器烧一下再进去清理。往前是碉堡和隧道，碉堡可拿到九九式轻机枪，换百式冲锋枪也可，隧道里伏兵较多，注意头顶圆洞会有日兵朝下面扫射，优先清除他们，掩护队友的前进，穿过隧道便是第三座迫击炮了，清完鬼子任务完成。



日本营地里到处写有口号

第7关：无情的炮火（Relentless）

时间：1944年9月16日
地点：贝里琉岛据点
人物：列兵米勒
单位：海军陆战队第1师

日军比想象的要狡猾凶狠，美军尽管夺取了机场和迫击炮阵地，日军的气焰没有丝毫减退，他们退守到丛林和岩洞里，配备有大量的重机枪，看来他们是要死战到底。

米勒一行坐着谢尔曼坦克在丛林中穿行，突然遭遇到日军的炮轰，坦克全部毁掉，立即跳下坦克反击。米勒的身上有M1919勃朗宁机枪和M1897霰弹枪，先用机枪清除丛林里的伏兵，经常会有扑出来的鬼子，让队友打前锋，遇到冲杀的鬼子就换霰弹枪轰。一路清除鬼子摸到反装甲炮阵地，躲在左边的树丛里将阵地里的敌人清光。

阵地里有一座25mm防空炮，可以控制它朝不远处丛里的另一个阵地扫射，不过敌人是根据米勒的前进出现的，最好吸引敌人出现后，再回来控制大炮扫射。

夺下两座阵地后和队员会合，沿小路往北行进，前面是一片开阔的阵地，敌人的火力极为猛烈，躲在掩体后等一会，不久有一辆喷火的坦克增援，跟在它后面往前行进。攻至山脚坦克坏掉了，清掉这里的敌人找到两道洞口，走哪边无所谓，最终会归到同一条路线上。

进入洞腹清敌，后面又是两道洞口，任选一条路，在两条路之间有一条小通道，在那里可找到一张死亡卡片（7）。进入后面的洞穴，里面有威胁美军战舰的大炮，清除里面所有的守军，任务完成。



当敌人冲过来的时候，最好用火焰喷射器来烧



和战友一道攻夺日军的炮兵阵地



夺取隐藏在洞穴里的大炮


攻夺高地后，红军开进适合坦克作战的平原地带


对所有可能藏有敌人的建筑都进行轰炸


和战友一道登上开往柏林的列车

第8关：铁血战士（Blood & Iron）

时间：1945年4月16日
地点：德国施劳弗高地
人物：列兵彼得连科
单位：第3突击集团军

苏军攻夺下素有“柏林之锁”的施劳弗高地，前面是适合坦克作战的平原地带，苏军的坦克部队尤如尖刀穿破了德军层层防线。关卡开始彼得驾驶一辆T34-85型的坦克，朝德军营地发动攻击。先熟悉下操作，鼠标左键直接开炮，按G键发射火焰。

首要的任务是摧毁德军的4座88mm炮，不过最重要的还是注意敌人的反装甲兵，观察火箭弹的来处，优先清掉，其次是德军的虎式坦克。炸完大炮往前来到一片开阔地带，在开始这里出现的德军坦克较多，由近及远炸掉。往前行进，近处的步兵用火烧，在哨塔和碉堡工事里都有火箭兵，要迅速清除掉，战场不留下任何可能有敌人藏身的地方。

沿西北转到另一片平原地带，炸掉巨大的通讯塔，随后会转出3辆德军坦克，全部摧毁，然后爬上左侧的山坡，清除下面营地里的德兵，重点是几名火箭手。等德兵再无增援，将坦克开下山坡沿小路开进树林，翻过山坡是德军的燃料库，里面有四五辆坦克，还有很多哨塔和堡垒，全部清除掉。

接下来前往车站，将坦克开到山顶，看到下面分散着近十辆虎式和黑豹坦克，远远清掉再下去，将坦克开到火车站，和战友一道登上开往柏林的列车。

第9关：钢铁战场（Ring of Steel）

时间：1945年4月23日
地点：德国帕卡诺
人物：列兵彼得连科
单位：第3突击集团军


在坦克掩护下攻入小镇的街道

经过近一周的努力，红军突破通往柏林的3道防线，强渡奥得河和尼斯河，占领了施劳弗高地，突入柏林市区，双方进行了激烈巷战。

彼得下了火车，在左边的箱子上拾取苏制的波波沙（PPSh）冲锋枪，跑上山坡到帕卡诺小镇边缘，在猛烈的炮火轰击后，在坦克的掩护下展开冲锋。

沿街道前行，躲到掩体后清除楼里窗口的德兵，不久坦克被德军的火箭手炸掉了。进入楼里来到后面街道，对面的政府大楼里埋伏有更多的鬼子，几乎每个窗口都有，重点清除火箭兵和机枪手，这样后面的坦克才能得以通行。

坦克上来开炮将政府大楼炸掉半边，不过还是被右边建筑里的火箭手摧毁了，彼得进入政府大楼，上楼梯在桌上拿MG42轻机枪，穿出去来到后面的胡同，苏军坦克撞开一道墙壁，由此来到疗养院附近的街道上。

这里的德兵不断涌出来，跑到街道右边的小屋里透过窗口耐心清除，然后再沿街道推进。接近疗养院大楼，外围的德兵很多，彼得绕到街道的右侧废墟处由敌人的侧翼射击，随后和战友一道进入院子，里面出奇的安静，在院子东南角可找到一张死亡卡片（8）。

进入大楼上楼梯，根据以往经验，静谧中必藏杀机。果不其然，穿过几道房间后遭遇埋伏，德兵疯狂地攻上来，清完屋里的敌人跑到窗口操纵重机枪杀掉对面楼里的十多名德兵，然后到阳台清掉屋顶和顶层的伏兵，在附近的屋子里可拾到一支火箭筒。跟着战友继续清理房间，最后穿出大楼到街道上与苏军的坦克会合。

跟随坦克沿街道推进，注意楼上窗口和街道上都有火箭兵，换上火箭筒轰掉他们，其他的小兵交给战友清理就够了。在猛烈的枪炮中行进，背景响起雄浑的交响乐，如同史诗般的雄浑壮丽。最后攻到街道的尽头，将溃不成军的德兵一举歼灭，任务完成。



终于控制了小镇，红军离柏林又近一步

第10关：驱逐（Eviction）

时间：1945年4月24日
地点：德国柏林（Berlin，Germany）
人物：列兵彼得连科
单位：第3突击集团军

苏军突破了德军在施劳弗高地的防线，进入柏林再无阻碍，苏军以250万人之巨对柏林形成包围之势。日薄西山的德军在城里布下层层设防，几乎所有建筑的窗口都成为狙击点，老弱病残一同上阵，对苏联红军进行顽强抵抗。彼得和雷泽诺夫中士等人随着第3突击集团军进入柏林市区的深处，沿街道展开清剿德兵的战斗。

关卡开始在一条胡同里，跟随雷泽诺夫进屋，看战友枪杀了一名战俘。穿过房间找楼梯下去，跟随战友来到德军的指挥部，消灭里面的军官和通讯兵，穿行到走廊杀四五名德兵，下楼梯看到两名德兵枪杀一名红军战士，随后展开激烈的枪战，清完屋里的十余名德兵，往前来到大楼的前厅，对面阳台有数名火箭手，躲到掩体后小心清除。可以看到下层的走廊上有机枪手，先不要跟随队友下楼梯，前往对面的房间，透过地板的缝隙射杀楼下的机枪手。到楼梯口附近的房间搜索一下，里面的地板有一破洞，跳到下层可找到一张死亡卡片（9）。

下楼来到黑烟密布的走廊，穿过去清除最后的房间来到街道上，与苏军的坦克会合，一起清扫街面的德兵。守住街左边的通道口，会有几十名德兵冲上来，迅速扫杀。行进到街道中部，射杀一名因受伤而失去抵抗力的德兵，这时火箭弹铺天盖地袭来，迅速进入地铁站。

地铁站有两条路线可走，随便选一条。沿着地铁一侧的站台推进，灯光时明时灭，暗的时候要趁机转移位置。攻至地铁站的尽头，跳到水里前行，雷泽诺夫试图打左边的铁门，未能如愿，这时反攻的德军蜂拥而至，和战友们一起阻击。这时奇怪的轰隆声传来，脚下也轻微的震动，随后迅猛的洪流冲了过来，地铁里的红军被卷入水中，生死不明……


苏军可不讲究“缴枪不杀”


地铁站里有大量的伏兵


大雨滂沱中清理街道上的德兵

第11关：黑猫（Black Cats）

时间：1945年4月3日
地点：冲绳岛南部
人物：下士洛克
单位：第54黑猫轰炸机中队

结束贝里琉岛的战斗之后，美军的战舰朝日本的冲绳岛进攻，美军派出第54黑猫轰炸机中队执行此次护航任务。

关卡开始，洛克乘坐一架远程轰炸机的机舱里，首先要在左右两侧和底部的机枪切换，用来摧毁海面上的3艘日军运输船，不过它们被几艘鱼雷艇护卫着，在开始重点清除掉护卫舰，然后用机枪打主舰，集中火力射爆船舰上的油罐等爆炸物。

炸沉3艘运输舰之后，开始朝被攻击的美军运兵舰增援，空中出现日军的零式战斗机，神风敢死队会以自杀的方式来炸美军的战舰，按G键发射炮弹，摧毁掉5架零式敌斗机后，开始解救海中的生还者，对准后按F键将他们拉上战机，这时继续清除海中的护卫鱼雷艇，还有飞在空中的零式战斗机，将两者各摧毁掉12艘（架），美军增援的战机出现，任务结束。



解救落水的美军士兵



清除日军的零式战斗机



击沉日军的运输舰

第12关：火力压制（Blowtorch & Corkscrew）注④

时间：1945年5月4日
地点：冲绳岛瓦纳岭
人物：列兵米勒
单位：海军陆战队第1师

美军顺利抢滩登陆，攻取了嘉平纳和读谷机场。日军躲进碉堡和深山，布下层层障碍。美军开始向纵深发展，但进攻并不顺利，连月的战斗使美兵补给不济，汽车陷于泥沼之中，伤员无法运输，士气日渐低落。

关卡开始跟随战友往南跑到草丛里，这里的伏兵很多，接近时会喊着“天皇万岁”冲出来，先用火焰喷射器烧一下，可以清除伏兵，也有利于了望。草地里有很多的石头，尽量躲在石后，步步为营地推进，日兵会陆续由后方增援上来。行到南方转攻西边的山丘，同样摸上前烧草，听到日兵的惨号声，更多的日兵会不顾一切地冲下山坡，退到石后狙击。

往前遇到日军的碉堡，扔烟雾弹冲到碉堡右侧的洞口，穿过山洞后听到隆隆的炮声，接下来要摧毁敌人的3座200毫米炮的碉堡。看雷达上的指示，找到碉堡后按5拿出炸弹，点鼠右键扔进去，再点鼠左键引爆。炸完第一个碉堡继续前行，在路左有名日兵挂在石头上，旁边可找到一张死亡卡片（10）。第二座碉堡在右边的岔路上，爬上去烧一下再接近，旁边有炸弹补给。第三座碉堡在南边的山坡上，正面很难攻进去，由右侧的坡道绕过去，摸到碉堡窗口扔炸弹，引爆。

接下来跟随队友往东南行进，穿过一座碉堡与坦克会合，跟着它前进，不久坦克便被鬼子炸瘫了。前面是座碉堡，不能由正面攻取，往左边的山坡爬上去，可以看到下面的山沟里陆续有日兵增援过来，大约20名，



将炸弹扔进碉堡再退后引爆

注④：Blowtorch & Corkscrew是二战中美军总结出来的，一种对付日军坚固碉堡的战术。陆战队的坦克营装备了E4-5型火焰喷射器，先用坦克的火力或炸药包对碉堡进行压制，然后用火焰喷射器将碉堡里的日兵烧死。

耐心清除再下去，注意山沟右侧的树上有狙击手。穿过山沟和桥洞找到隐蔽的碉堡入口。

穿过地下工事爬竖梯上去，2层的空间不大，清完上3层，不过竖梯口埋伏有鬼子，扔只手雷轰一下再爬上去。3层的鬼子较多，耐心清除，在里面找到竖梯，先不要上去，由井口朝上面扔手雷，听到鬼子的惨叫再爬上去。

战斗告一段落，米勒开始和战友运送伤员。前方便是首里城了，但是美军的补给已经断掉了，缺少弹药的战斗真不知如何打下去，据说明天才会有一批补给空投过来，罗巴克开始稳定军心，说道：“明天就有了，这消息还不算太坏。”


草丛里有大量伏兵，建议烧一下再前进



和战友一起搬运伤员

戈登也打气道：“看看桥那边，攻下首里城，我们就可以高高兴兴坐船回家喽。”

鲍伦斯基喃喃道：“是吗？在贝里琉岛我们也是这么想的……”

第13关：突破点（Breaking Point）

时间：1945年5月29日
地点：冲绳岛首里城
人物：列兵米勒
单位：海军陆战队第1师

首里城遥遥在望，可是米勒等人的身上没有半点弹药，一行人朝空投地点跑去，对着补给包按F键拿取弹药，这时日军在附近出现，朝旁边的墙边撤退，狙击冲上来的日兵，还有周围树上的众多狙击手，随后听从罗巴克的指挥，跟随战友跑入战壕。米勒独自跳入地下掩体，清掉里面的日兵，爬出井口，战友扔炸弹将地道炸毁。

往前便是首里城，刚往前行没几步，大群的日兵从地下掩体里钻出来，端着刺刀喊着万岁冲过来，还是战友与他们拼刺刀吧，退后射击。上阶梯突破日军的防御线，小心地上的暗坑，鬼子随时从地下的坑里钻出来偷袭。往前杀入庭院，穿过一座建筑的通道来到城墙上，转过城墙到城里，部队遭遇迫击炮的轰击，这时要拾取箱子上的炮弹来炸迫击炮手，迫击炮共有4座，分别在两层庭院里。迫击炮弹取之不尽，引爆速度快且威力强大，可当作清敌的利器。清完所有迫击炮手，进入南边的一间小屋子可找到一张死亡卡片（11）。

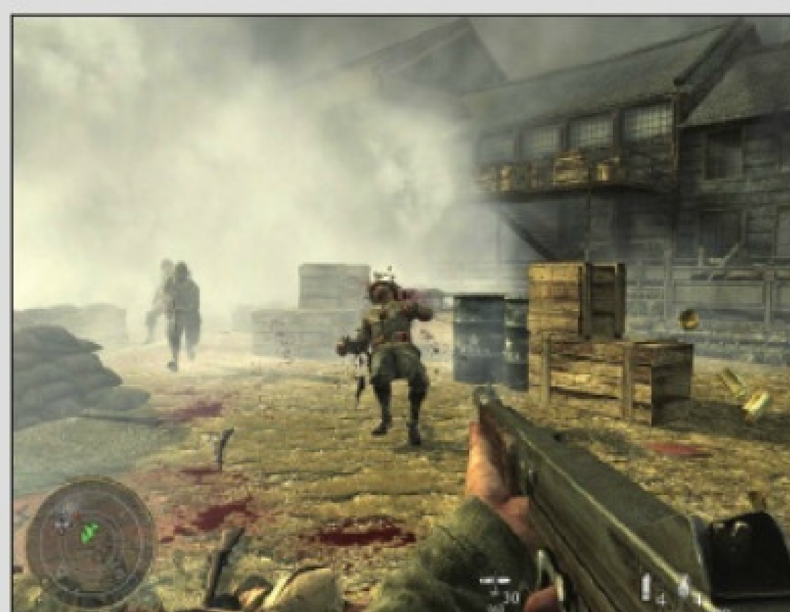
攻入大殿，肃清房间里的鬼子，找楼梯到地下工事，沿地道一路杀过去，找楼梯上去来到相邻的庭院，这里已被炸为一片焦土，仅剩下3名鬼子举手投降，不过他们是假投降，扑上前拉响了战友身上的手雷，硝烟过后全部被炸成血肉模糊的一团，惨烈的一幕！

庭院里有美军空投的补给品，这时要坚守院子，日兵由北方的建筑源源不断地增援，向美军发动猛烈的进攻，欲图夺回庭院的控制权。站到平台上不要下去，躲在西侧的掩体后，躲在这里的好处有两个：敌人只能从这里的缺口冲上来，及时清理即可，同时可以躲开北边建筑里机枪的扫射。


对小日本绝不能手软，否则会遭到垂死反击


日本鬼子发动疯狂的攻击


首里城是最后统一冲绳的国王所建的都城，建筑风格深受中国文明的影响


日兵利用烟雾的掩护进行冲锋

坚持打一会，日兵会发动几次冲锋，随后得到提示，召唤空军炸毁北方的建筑，阻绝增援的日兵。按6键使用话机，用鼠左键锁定目标，不久战机出现将建筑炸毁。随后敌人从东方的大楼里涌现，用烟雾弹作掩护发动攻击，这时躲到西边的石柱后面，距离敌人较远，基本没有性命之忧。守30秒之后便可再次召唤空军轰炸东边的大楼，不过这回要炸两次才能炸毁。经过一番努力，米勒和战友们终于攻下了冲绳岛，美军在日本的战斗也告一段落。

第14关：国会大厦
（Heart of the Reifch）

时间：1945年4月30日
地点：柏林国会大厦（The Reichstag，Berlin）
人物：列兵彼得连科
单位：第150步兵师

红军攻入柏林肃清了大部分的顽抗兵力，最终攻至法西斯的最后堡垒——国会大厦。

此时的彼得正被雷泽诺夫拖出地铁站，醒来的时候听到中士对自己说：“你真命大，看样子已经无碍了，深呼吸，孩子！那些德国人炸开排水道想淹死我们，不想把他们的小命给送掉了。”这时，他看到一名写日记的红军战士，一把将日记夺了过来，厉声责怪道：“你现在是在家里吗？想记录下这场战争？没人会看这些烂东西！如果你精神空



将德军大炮炸为废铁

畅谈《使命召唤》系列游戏

《使命召唤》现在已经成为二战FPS游戏的经典品牌，当人们谈论二战游戏时，不可能跨过《使命召唤》不提。或许这个游戏系列不能说是尽善尽美，但它在历代的出色表现仍然能使其站在同类游戏产品的顶端。今天，《使命召唤》已经出到第五代，能够走到如此地步的游戏必然有其过人之处，就让我们循其脚步，看看《使命召唤》的历史。

后来居上的《使命召唤》

二战游戏和FPS游戏都由来已久，但直到2002年《荣誉勋章》的出现，才使得以二战为背景的FPS游戏确立了应有的地位。虽然它还称不上是独立的游戏类型，但实际上在玩家心中，已经将它和DOOM、Quake、CS类游戏区别看待了。同为二战题材的FPS经典，比起《荣誉勋章》系列来，《使命召唤》系列显然后来居上。至今为止，这两个系列在各个平台上都已出版10部以上的相关作品，但《使命召唤》凭借其更加出色的表现，拥有更加广泛的影响力。

如果说《荣誉勋章》的成功之处在于用电影手法塑造了二战背景下的战争场面，那么《使命召唤》则是在这个基础上通过丰富内容、扩大场景、团队作战等方法将战场更加真实化。《荣誉勋章》的突破主要在于图像表现和场景氛围的塑造，这也得益于当时风靡全球的好莱坞大片《拯救大兵瑞恩》和《兵临城下》。游戏在主色调、场景构建、情节叙事上与当时的电影十分接近，甚至有些关卡就是完全按照电影中的情节场景制作的，这大大突破了以往FPS游戏只注重动作的古板作风。遗憾的是，《荣誉勋章》没能完全脱离以往游戏影响，作为描述真实战争历史的游戏，它过多地突出单兵作战的传奇式的个人英雄主义。我们在《荣誉勋章》中看到的不仅是一个普通大兵，还是一个007。这种情形在《使命召唤》系列当中发生了转变，《使命召唤》开始学习表现团队作战，游戏中你有一大帮战友和你协同作战，这使得玩家更能了解真实战争中的情景。这样的设定多少有些依赖AI的表现，好在《使命召唤》是在《荣誉勋章》之后一年多才出现的，技术优势令前者底气十足。同样，《使命召唤》在场景表现、武器系统等方面更加宏大和丰富。

除了这些硬性指标和设计理念的不同，开发者将二战FPS特有的电影效果也发挥得淋漓尽致，《使命召唤》系列的游戏结尾尤其体现了这一特点。《使命召唤》一代结尾表现了苏联红军经历过浴血奋战，攻占了德国议会大楼。当红军战士把苏联红旗插上德军国会大楼楼顶，并抛下纳粹旗时，给人一种见证和完成历史使命的感觉。在其后的资料片中，游戏的结尾更为震撼，玩家在德国步兵、坦克、轰炸机的轮番进攻下，拼死守护在斯大林格勒火车站上，直到援军赶到将敌人尽数消灭。整个过程中，玩家置身于敌人飞机和坦克的狂轰滥炸之下，真实感受战争的惨烈及其对人性的摧残，在最后援军赶到时再将10分钟的压抑一次释放出来，极为畅快淋漓。说到游戏结尾表现力，最新的《使命召唤5》可说达到了颠峰水准。游戏最后，玩家在即将胜利的时候被残敌击伤，战友跑过来砍死了纳粹。“你一定可以挺住的，我的朋友。”他扶起你说，“你总是能绝境逢生。”“这个荣誉应该属于你！”“只要你还活着，这只伟大的红军就不会被打垮！”“新的时代到来了！”“让我们作为一个英雄去受到祖国的拥抱！乌拉！”最终，你在弥留之际为红军插上了胜利的旗帜，至于生死已经不在重要。虽然这个情节仍旧采用一代中用过的苏军占领柏林议会大厦的桥段，但这次除了突出战斗本身外，还着重通过人物对话表达情感，令这一经典场景紧紧地扣在人物主题上，成为玩家终身难忘的结局。

鉴于《使命召唤》在内容设计、情节表现上的种种突破，它在玩家心目中的地位日渐扎实。相比较而言，《荣誉勋章》更像传统FPS一些，同样是画面精美，战斗激烈，而《使命召唤》总能给玩家带来更多的惊喜和感动。

虚，不如多去杀几个德国鬼子，让我们见识一下你的勇敢。”说着，将红旗塞到那战士的手中，又把一挺机枪交到了彼得手中。

任务开始彼得在街道北侧的地铁站入口，跑到南侧的地铁站入口下台阶可找到一张死亡卡片（12）。沿街道左转穿过小巷来到一座大楼前，先清外围，再进入大楼清扫，穿过到处挂有希特勒画像的图书馆，再由窗户跳到外面的战壕里，沿着它穿过地下通道来到广场。


攻到广场，苏军的坦克被德军的大炮阻击


上前用炸弹摧毁德军的88炮

前面便是国会大厦，跟随坦克和战友展开冲锋，坦克被德军的炮火给阻住了，接下来的任务是炸毁4座88炮，前后各2座，这里的德兵层出不穷，利用掩体来减少暴露，步步为营的清敌。将所有88炮清除后，往前攻至国会大厦前面的建筑，爬梯子到二层，利用窗口消灭大厦门口的伏兵，清到一定程度，战友会攻至门口的台阶，此时下楼和队友一道进攻。

战斗中从大厦的门内冲出一名德军的火焰兵，用火焰喷射器将那名写日记的战友烧死了，雷泽诺夫从他身上拿到那本日记，黯然说道：“会有人认真读它的！”随后率领队友继续冲锋，一路冲入国会大厦的内部。

《使命召唤》系列前作回顾

《使命召唤》系列可以说是游戏史上最出色的二战FPS系列，除了《使命召唤》第四代：“现代战争”是描述现代反恐战争之外，其余几部作品都是以二战时期的经典战役为背景的。《使命召唤》系列作品至今已经发展到第五代，当然，算上资料片和不同平台上的作品远远不止5个。游戏最初只为PC平台开发，后来逐渐扩展到各类电视游戏机、手掌机甚至手机上。下面，我们对这一经典系列逐一回顾一下。

《使命召唤》

游戏人物：
美国：Pvt.马丁（第506伞兵步兵团，第101空降师）
英国：Sgt.中士。杰克埃文斯（牛津郡和白金汉郡轻步兵，第6空降师/特别航空服务）
苏联：Pvt./Sgt.中士。阿列克谢伊万诺维奇沃罗宁（第13次卫队步枪司/150步枪司司长）

资料片人物：
美国：Cpl.下士。斯科特莱利（第506伞兵步兵团，第101空降师）
英国：Sgt.中士。詹姆斯多伊尔（第90中队的英国皇家空军/特别行动执行）
苏联：Pvt.尤里彼得（67卫队步枪司/150步枪司司长）

发售于2003年10月，这是《使命召唤》系列的第一部作品，它立足于传统的第一人称射击游戏并做出重大改进。游戏讲述了盟军士兵在欧洲战场和德国作战的经过，真实模拟了二战期步兵作战和联合兵种做战的状态。《使命召唤》的开发商是Infinity Ward实际上是《荣誉勋章》部分主创人员另起炉灶建立的，因此《使命召唤》一经问世就有不俗表现。它在短时间内取得很高的人气，并在各专业游戏网站的年度最佳评选中荣获多项大奖，其中包括70个最佳游戏奖和50个编辑选择奖。

不出所料的是，发行商Activision趁热打铁，在2004年9月发布了该作的资料片：《使命召唤：联合进攻》。但出人意料的是，这个资料片并不是Infinity Ward制作的，而是以开发《重返德军总部》闻名的Gray Matter。据说，为了制作这个资料片，Gray Matter的工作人员花了两个月的时间去研究二战书籍和二战资料影片，因为他们知道《使命召唤》能够成功很大程度归功于Infinity Ward对各关卡的合理设计，尽管一代基础版已经表现了欧洲战场的大部分战役，但Gray Matter还是为《联合进攻》收集到了不少有趣的任务。资料片仍然将战场设在欧洲，仍然以美国、英国和苏联的任务为核心，虽然关卡不多，但是设计合理且有趣，有些任务更是不为人知的二战故事。在同一年中推出的还有PS2版的《使命召唤》及资料片和N-Gage的《使命召唤》，从此，《使命召唤》系列走向兴旺。

《使命召唤2》

游戏人物：
苏联：Pvt.瓦西里伊万诺维奇（第13次卫队步枪司）
英国：Sgt.中士约翰戴维斯（第7装甲师）
英国：坦克指挥官大卫威尔士（第7装甲师）
美国：Cpl.下士比尔泰勒（第2次游侠营）

2005年12月25日发售的PC版本《使命召唤2》是《使命召唤》的第一部续集，仍旧是由Infinity Ward开发、Activison发行。故事分别通过红军、英军和美军的4名士兵来讲述各自在二战中的经历。由于一代广受好评，开发者在二代作品开发中更加努力，推出了许多全新的游戏理念。一代中最具特点的“直线式”的作战模式在二代中进一步得到发展。如果作战中遇到双方无法快速结束战争的时候，不仅仅会增加军队数量，还将会在其他方面也增加难度。比如街道将会变得更加曲折，建筑物变得更加宏伟，作战武器也会随之变得十分先进。敌人随时都有可能使用炮火进行袭击，玩家面对这种强大的进攻只好采取游击战拖跨对手。这样的设置是建立在二代出色的AI能力基础上的，NPC的灵活度非常高，常常会打玩家一个措手不及。敌人彼此之间可以进行交谈，经过秘密商量对策，会集中对玩家的要害进行集中进攻。此外，敌人还能通过小地图来窥探玩家的作战部署，一旦在地图上发现玩家的主要兵力部署，就会马上召集大群敌军迅速进攻，有时甚至会使用最新的炮火装备进行轰炸。

第十五关：沦陷（Downfall）

时间：1945年4月30日
地点：柏林国会大厦
人物：列兵彼得连科
单位：第150步兵师

通往胜利之路布满了血腥和残酷，当红旗插上国会大厦的顶端，整个柏林都会知道邪恶的法西斯帝国沦陷了。

彼得一行深入到国会大厦的内部，沿走廊来到前厅，这里德军分布密集，躲到掩体后先清理上层的德兵，然后沿着掩体往任一侧的房间移动，绕到大厅的侧面清理下层的德兵。由两侧的房间进入大厅，上楼梯进入走廊，在走廊右侧房间里找到一张死亡卡片（13）。

沿走廊继续走来到议会大厅，先找楼梯爬到2层阳台，跑到北侧末端拾到一支苏制PTRS-41狙击步枪，利用它清理第一层防御线的德兵，杀到一定数量，德军会撤退到舞台附近，继续清理。随



攻入国会大厦内部掩护战友的进攻

由于开发技术的进步，《使命召唤2》的视觉效果又上了一个台阶，它采用的全新引擎给玩家带来更加真实的3D效果，完全超越了一代的水平。在地图制作、动态光影和真实的阴影制作等方面表现突出，而角色细节设计更加惊人，玩家可以看到人物脸上的细微变化，随着战况不同，人物会表现出趾高气扬或惊恐万分的样子。

由于在诸多方面的提升，《使命召唤2》再次得到玩家认可，其游戏先后发售近200万套！

《使命召唤3》

游戏人物：
美国：Pvt.尼科尔斯（第29步兵师/第90步兵师）
英国：Sgt.中士詹姆斯多伊尔（特别航空服务）
加拿大：Pte./Cpl.Pte./下士科尔（阿盖尔和萨瑟兰高地，加拿大第四装甲师）
波兰：Cpl.下士波哈特（美军第一装甲师）

2006年11月7日作为本系列的第三部作品在第七代游戏机平台上先后发售：PS3、Xbox 360和Wii，在PS2和Xbox上也有相应的版本。同时还放出了外传作品《使命召唤2：红一纵队》和《使命召唤：决战时刻》，所有这一切都没有PC版本。可能Infinity Ward更适合开发PC版本，因此这一代作品交由Treyarch制作。《使命召唤3》中共有4个可玩势力，比前作多了一个，不过本作时间跨度只有几个月，战斗从攻占诺曼底之后开始，一直到最终解放巴黎。玩家从4位战士的视点展开游戏，而每个人的任务都是紧密关联的。在技术方面。Treyarch一直在强调次世代主机的性能对游戏带来的冲击，他们虽然在开发本作的过程中使用了不少COD2的开发成果，但Treyarch希望本作在画面上能够有大幅的超越。

总体来说，《使命召唤3》在玩家群中的评价毁誉参半，Treyarch之前开发的外传《红一纵队》也没有完全得到认可。尤其是三代作品中对游戏系统、玩法没有作出过多改进，只是一味强调感官效果，再加上没有PC版本，这导致很多Fans对这一代作品十分不满。

《使命召唤4——现代战争》

游戏人物：
英国：Sgt.中士约翰索普（第22团的SAS）
英国：Lt.中将普莱斯（第22团的SAS）
美国：Sgt.中士保罗杰克逊（第1海军陆战队部队侦察）（USMC运动）
美国：无名AC-130型红外压子（空军特种作战司令部）
英国：无名战士（第22团的SAS）

经历了第三代的风波，《使命召唤4》的开发商终于又变成了Infinity Ward，这是该系列首次不以二战为背景的游戏，同时还被扣上“不适合未成年人的游戏”的帽子。Infinity Ward通过把故事架空在以真实的当今世界为蓝本的虚构背景上，打造出了一部关于反恐重量级作品。玩家再游戏中扮演美国海军陆战队精英特种兵侦察团或者英国空军特别部队。主要的敌人是试图在中东发生政变的Al-Asad以及俄罗斯军阀Zakhaev。本作有PC、PS3、Xbox 360和NDS版本，苹果Mac OS X版本是在2008年9月发售的。截止到2008年6月，《使命召唤4》共卖出了1000多万套，堪称史上最成功的FPS游戏。

《使命召唤6》

关于《使命召唤5》在这里就不多说了，这篇攻略可以告诉你更多信息，不过在这里，我们还可以关注一下《使命召唤》的下一代产品。根据Activision官方确认的消息，《使命召唤6》将由Infinity Ward负责开发，与以往的二战背景题材不同，Activision称《使命召唤6》将会是《使命召唤4》的续作，也就是立足于现代战争的故事，或许二战迷们要失望了。游戏将于2009年秋季发售。


杀至国会大厦的最高处


将苏联国旗插到国会大厦的最顶端


游戏最后还有僵尸关的体验

后战友撞开北侧阳台的一道木门冲到楼下，如果有狙击子弹仍留在上层，清掉不断增援的德兵，优先狙杀火焰兵，他们背的燃气罐有很大的破坏力。

等德军再无增援出现，下楼和战友会合，一起冲到舞台的南侧打开一道大门。上楼梯来到大厅的南侧阳台清敌，穿过阳台上楼梯，来到国会大厦的穹顶，优先射杀左上的火箭兵，清完德兵来到外面的露台，从地上拾起苏联国旗跑过去插上去，不想这时一名德兵冲过来朝彼得捅了一刀，这时雷泽诺夫冲上去将他用砍刀杀掉，鼓励彼得道："去吧，我的老朋友，大难不死的你一定做得到！"彼得艰难的往前移动脚步，终于将苏军的国旗升上了旗杆。

欧洲战场的战役就此结束，太平洋战场上美军在广岛和长崎投下的两颗原子弹，以及苏军进军满洲对日本关东军进行夹击，再加上中国军民的顽强抗日，终于迫使日本投降。日本同意波茨坦会议的条件，盟军占领日本，解除掉日本的军国主义制度。

《使命召唤》背后的真实历史

除第四代外，《使命召唤》一直沿用二战题材。说到底，二战历史就那么几年，历代游戏在背景内容上难免有重复，但经过开发者的悉心研磨，使得同样战役演绎出不同的感受。二战期间，诸多经典战役为人所传颂，军事工业也得到极大的发展，不仅是《使命召唤》，还有无数关于二战的游戏以它们为背景。下面，就来看看我们曾在各种游戏中经历过的这些著名战役吧。

市场花园战役

这是盟军于1944年9月在荷兰艾恩德霍芬至阿纳姆地域实施的进攻战役，又称阿纳姆空降战役。盟军的目的是绕过传闻中德军严密布防的"西部壁垒"，在荷兰方向展开一轮新的攻势，行动代号为"市场-花园"。此役是第二次世界大战中规模最大的空降战役，盟军付出了重大伤亡代价，且没有完全达成预期目的。游戏中，玩家作为一名空降兵，体验惊险敌后作战。

阿登战役

1944年秋，战争已从东西南三面向德国本土逼近，德国面临绝境，为扭转这一局面，希特勒决定集中兵力在西线发动阿登反击战计划，企图夺回主动权。玩家在游戏里扮演美军101空降师的一员，在比利时的巴斯东、诺维尔等几个城市展开阵地战。漫天的大雪和不知哪里来的炮火，交织成为玩家对阿登战役最深刻的印象。

库尔斯克战役

1943年7月，希特勒为了重新夺回东部战线的主导权，在库尔斯克战线发动了代号为"堡垒"的作战计划。在这次战役中爆发了史上规模最大规模的坦克战。游戏中着重描述这场坦克大战，玩家作为一名苏联红军士兵，体验用新武器来对付德军的坦克部队，并且抢夺敌人的坦克来对抗他们。

西西里岛登陆

1943年夏，盟军为了迫使意大利退出战争，发动了代号为"爱斯基摩人"的西西里岛登陆作战计划，盟军和德意军在这次战役中先后发动了大规模的空袭。这个战役在游戏中的表现十分有趣，战斗不是在地面上展开，而是来到自由的天空中。虽然玩家不能直接驾驶飞机，但可以控制飞机上的机枪，感觉很是新颖。

多年以前，劳拉在考古界声名渐起，引起一个重要人物的关注——纳特拉科技集团首席执行官杰奎琳·纳特拉，纳特拉委托劳拉为她寻找传说中的亚特兰蒂斯遗物。随着劳拉搜寻之旅的深入，她渐渐发现，亚特兰蒂斯遗物其实有3件，并且蕴藏着惊人的力量。而纳特拉也绝非等闲，她的真实身份是亚特兰蒂斯女王，她曾经试图将这个世界焚烧殆尽，建设她的“第七纪”。

劳拉追踪纳特拉来到了亚特兰蒂斯遗存的一个小岛，在那里劳拉遭遇了一系列亚特兰蒂斯怪物，甚至包括了一个能够完全复制劳拉动作的劳拉克隆体。

在越过重重障碍后，劳拉迎来了和纳特拉的最终对决。她毁掉了神器，将纳特拉压在柱子下，自己则在小岛爆炸时顺利逃脱。然而纳特拉的一句话总是萦绕耳边：“我是死不了的，蠢货！”

那是我们所知的劳拉的首次离奇冒险——《古墓丽影——周年纪念》。



古墓丽影
地下世界
剧情完全放送

■古墓丽影中文站 TombCrow

而最近一次在《古墓丽影——传说》中的寻宝之旅，则让劳拉走进了自己的过去。

有朋友告诉劳拉，在玻利维亚发现了一个石坛，于是劳拉以纯粹的寻宝心态出发了。但当她看到那个石坛时，却勾起了对童年的回忆——劳拉9岁的时候，与母亲乘坐的私人飞机在喜马拉雅遭遇事故。她们幸存了下来，并来到了尼泊尔一处古庙。小劳拉看到石剑台上插着一把剑，好奇地按了下去。这一按立刻启动了一个奇怪的机关，劳拉的母亲将小劳拉拉到身后，自己上前，跟不知什么人对话之后，劳拉的母亲忽然拔出了那把剑。随着突如其来的爆炸，母亲和剑一起消失了。

劳拉认为母亲已死，并为自己启动机关的鲁莽举动深深自责。虽然劳拉的父亲不相信妻子已死，并以毕生精力寻找妻子失踪的真相，但劳拉认为父亲仅仅是在自欺欺人。

然而，从玻利维亚的石坛开始，劳拉渐渐发现，母亲之“死”，背后另有隐情。但在寻找真相的过程中，她遭遇了昔日好友阿曼达的挑战。几年前阿曼达曾经和劳拉一同在秘鲁挖掘古墓，遇到了怪兽的袭击。情急之下，阿曼达不顾劳拉的警告拉下了一块魔石，怪兽虽然消失了，但机关却启动了，阿曼达被困住，劳拉无力施救独自逃脱。

劳拉以为阿曼达已死，完全没有料到阿曼达所获得的那块魔石竟可以控制那只怪兽。阿曼达脱险后，认为劳拉背叛了自己，加上她现在也以劳拉所要寻找的石坛和剑为目标，于是视劳拉为仇敌，与劳拉展开了对那把神剑——亚瑟王传说中的王者之剑的争夺。

然而在争夺王者之剑的过程中，阿曼达还是败给了劳拉。杀死了那只怪兽，拿走了阿曼达那已经失去光彩的魔石之后，劳拉用王者之剑启动了玻利维亚的石坛，居然和当年的母亲对上了话。然而母亲并不认识长大以后的劳拉。随着阿曼达“不拔剑会爆炸的”的一吼，劳拉的母亲拔出了剑，而她正是因此而消失的。

劳拉这才明白，当初母亲之所以拔剑是因为听到了阿曼达的话，劳拉愤怒不已。面对暴怒的劳拉，阿曼达说，那个石坛其实是通往精灵国度阿瓦隆的大门，而王者之剑则是打开大门的钥匙，劳拉的母亲正是去了亚瑟王传说中的天堂——阿瓦隆。

劳拉没有杀死昔日好友阿曼达，只是将她击晕了过去，接着，劳拉决定追随父亲的脚步，去寻找母亲失踪的真相。她要助手泽普联系卡文迪许实验室的埃丁顿教授安排一次约会："告诉他我父亲都是对的，而我或许还有时间为此做一些事。"

于是，劳拉踏上了《古墓丽影——地下世界》的旅程。


意外的爆炸


庄园变成了一片废墟


泽普突然反目

引子

夜幕下的克劳馥庄园，一切似乎很平静。忽然，一阵猛烈的爆炸，几乎将正在走道里的劳拉掀翻在地。看着自己的家瞬间化为火海，劳拉吸了一口凉气："天哪！"

劳拉越过火海来到大门处，看到管家温斯顿和助手泽普正试图开门逃走。但是泽普看到劳拉，居然一把推开温斯顿："小心！"，说着就向劳拉射击。劳拉大惊。温斯顿试图阻止泽普："住手！这是劳拉！"泽普又推开温斯顿："我知道！"继续向劳拉开枪。劳拉一边躲避一边叫道："等等！"但是泽普完全不听，他是真的要将劳拉置于死地……

地中海

时间回到一周以前。劳拉的游艇正在地中海飘荡。

劳拉记录着："在搜寻阿瓦隆的时候，父亲在一次可怕的事故中丧生。父亲认为阿瓦隆那传说中的亚瑟王的安眠之处与母亲的失踪有关，而我以前从未认同过这个观点。但是最近发生的一些事改变了我的看法。"

根据父亲的朋友埃丁顿教授提供的线索，劳拉在地中海搜寻父亲曾经探索过的地方。多年前劳拉的父亲理查德·克劳馥在那里寻找阿瓦隆时意外身亡，而他搜寻阿瓦隆的结果如何，埃丁顿教授也不得而知。现在，只能看劳拉的了。

劳拉在游艇上眺望远方，然后来到船舱，打开了笔记本通讯，与身在庄园的泽普和阿利斯特对话。

泽普显然没什么耐性，劈头就问："嗨，劳拉。找到了吗？"

劳拉一脸轻松地回答："耐心点，泽普。我告诉过你，要在地中海找到一个尚未被发现的小岛可不容易。"看来劳拉在这一带已经搜寻了一些时日了。

阿利斯特插嘴道："你确信那个埃丁顿知道自己在说什么？"——阿利斯特不愧是个怀疑论者，而且显然也没有劳拉那么好的耐性。

然而劳拉却没那么多疑："既然他说父亲相信这里隐藏着通往阿瓦隆的通道，我没有理由不相信他。"

阿利斯特却是对宣扬自己的怀疑论锲而不舍："好吧，不过……嗯……我们已经谈过……"

这时泽普打断了阿利斯特："喂，喋喋不休的可是你！别把我扯进去。"

说完，泽普闪到了一旁。显然阿利斯特这个古板的学究之前已经罗嗦够多了，泽普是受够了。

阿利斯特坐到了屏幕前："那只是……好吧，或许阿瓦隆确实存在，但如果仅仅是因为一个疯女人告诉你，你的，你的母亲根本没有死……"阿利斯特不仅是怀疑埃丁顿教授，他显然也不相信阿曼达关于劳拉的母亲去了阿瓦隆的说辞——"我是说，呃……我，我不想那么残酷，但是……"虽然阿利斯特吞吞吐吐，但还是说出了残酷的话——"但是要说你母亲活在一个，一个凯尔特异域……这，这是不是有点自欺欺人了？"

劳拉收好潜水用具，来到屏幕前："我并不奢望母亲活在什么神话中的天堂里，阿利斯特。我想要的只是真相，无论那会是什么。"

劳拉又要开始一次潜水之旅："过一会儿再联系。"

说完，劳拉关闭了电脑。

从小艇上一跃入水，一路下潜来到海底遗迹。劳拉这次运气不错，顺利地找到了转轴打开大门，游进了通道。

前方可以看到一只巨大的触手，在劳拉接近的时候它又缩回去了——这里生活着巨型怪兽？

不过没有什么能够阻止劳拉继续探索的决定，她最终来到了一个北欧风格的大厅。尽头大门的门楣上似乎刻着如尼文——这种曾经由北欧日耳曼人使用的文字，如今已经是死文字了。

在地中海出现了北欧遗迹虽然有些蹊跷，不过回想起劳拉在《周年纪念》的冒险中已经发现，所有文明皆源于亚特兰蒂斯，或许这种现象

也不值得过于奇怪。

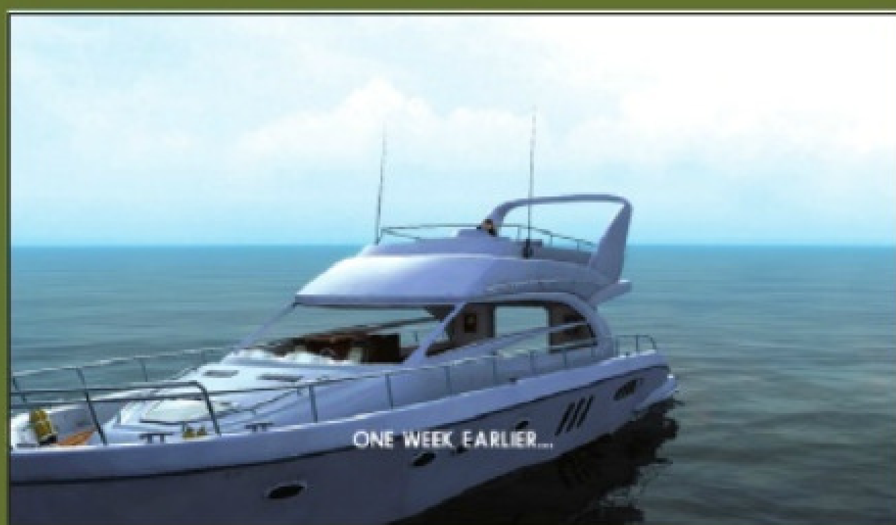
打开大门后，劳拉终于有时间仔细查看四周的装饰：“难以置信。这些纹饰显然和早期的日耳曼符号非常相似，但远远早于五世纪。奇怪的是，却反而更为精致。”——早期的东西反而会比后来的更精致，这的确有点反常。

劳拉忽然发现了什么，她抬头看了看门楣上的文字，认出了它们虽然类似如尼文，但其实比如尼文更古老：“原始如尼文？我看看……”

劳拉打开摄像机，对准了那些文字：“‘雾之国’……那应该是死者国度尼弗尔海姆。”劳拉思索着：“虽不是阿瓦隆，却是北欧神话中一个与阿瓦隆相似的地方。”

北欧神话中，整个世界分为9个部分，由生命之树贯穿。尼弗尔海姆就是九大世界之一，那里终年由浓雾笼罩，只有死者的亡灵才会去到这个黑暗的寒冷之地。与阿瓦隆类似，那里是一个死后的世界，并不是活人该去的地方，而劳拉却显然是打算活生生闯进去了。

沿着走廊前进，来到雾之国尼弗尔海姆。



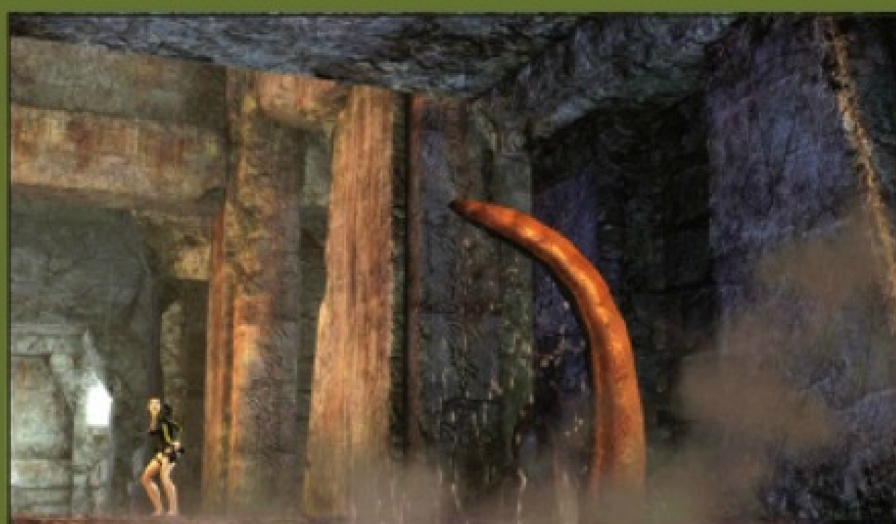
时间回到一周前的地中海……



劳拉并不奢望母亲还活着



阿利斯特不相信关于阿瓦隆的传说


巨大触手的袭击

劳拉来到通道的尽头，地板却忽然塌陷，一只巨大的海怪现身了。刚才劳拉在水下见到的，正是它的触手。

劳拉打开了摄像机：“哦，太可爱了。”她注意到这只传说中的挪威海怪头顶有个圆盘，上面的刺看上去非常尖利。但是这致命的武器却被两个巨大雕像所扛的平台卡住了。而雕像上则刻着一些文字，混合了原始如尼文和《周年纪念》中亚特兰蒂斯的纹饰。

劳拉又看了看海怪浑浊的眼睛，发现它很可能是个瞎子。劳拉收起摄像机：“但愿它真的看不见。”

挪威海怪克拉肯，在北欧神话中是一种活动于挪威和冰岛近海的巨大怪物，不时袭击船只，其在现实世界中是否存在尚无定论。想不到会在地中海跟它见面。这只海怪体型巨大，皮糙肉厚，子弹对它毫无用处，还是得想办法利用一下那个刺球……

最终打断铁链，圆球砸下，正砸在海怪的头顶，海怪遭遇如此沉重的一击，顿时血流如注，在惨叫中毙命。

下到底层，打开原本被海怪挡住的大门。进门沿着通道来到一个小房间，房间的尽头是一扇关闭的铁门。

劳拉走近铁门，看到里面的房间里有个大雕像，劳拉认出了他：“托尔，北欧雷神。你在这地底的雾之国做什么呢？”这个疑问还没有找到解释，劳拉又有了新的疑问。她看到托尔雕像前的一个基座上悬浮着一只铁手套，泛着蓝色光芒，“据《埃达》记载，托尔需要特制的铁手套来持握他威力巨大的锤子米约尔尼尔……”劳拉低头暗想：“会是它吗？”——眼前这手套就是传说中能让托尔在挥舞雷神之锤时永不疲倦的铁手套？

打开铁门，劳拉慢慢走近铁手套。她伸手触摸，但铁手套却在她的触碰下瓦解了，只剩下核心部分。劳拉将它放在手背上，那东西再次发出蓝色光芒，与劳拉的手吻合得天衣无缝。显然这个东西就是北欧神话中那副铁手套的力量源泉，正是因为有了它，托尔的铁手套才会有威力。

劳拉自语：“托尔的锤子米约尔尼尔拥有足以铲平山岳的力量。但这一切是如何与阿瓦隆联系起来的呢？”劳拉的父亲认为这里就是阿瓦隆，劳拉也是以寻找阿瓦隆为目的来到这里的。但现在看来无论是雷神之锤、雾之国，还是现在得到的铁手套，似乎与凯尔特传说中的阿瓦隆并无干系。

劳拉完全没有发觉，自己的身后，一群雇佣兵正端着枪靠近。

当劳拉意识到到有人接近她时已经迟了，她已经被枪口包围。为首的雇佣兵命令道：“把手放在头上，慢慢转过身去！”

劳拉决定照办。不过她还是想碰碰运气：“我猜你们是不打算接受我的贿赂了？”

结果劳拉很不走运地遇上了很有职业道德的雇佣兵，她的话还没说完，就被一下重击打晕了过去。

当劳拉醒来的时候，发现手上的铁手套已经不见了。雇佣兵正打算离开这里。劳拉举枪射击，但发现枪里没有子弹。为首的那个雇佣兵只略回头斜了她一眼，举起手中的引爆器，说道：“阿曼达·埃弗特向你问候。”按下了引爆器的开关。

劳拉立刻闪到岩石后，躲过了爆炸的冲击波。出口在爆炸中被堵，而雇佣兵也已经带着东西走了。劳拉有气无力地趴在石块上，抱怨了一句：“该死。”

劳拉从另一个出口离开，回到了自己的游艇。她看到海上有一艘大货轮，上面正是阿曼达的雇佣兵。劳拉开着自己的游艇靠近了货轮。

爬上货轮，向底部的房间进发。忽然那个雇佣兵头领从劳拉身后冲出，向劳拉射击。劳拉一边还击一边躲避，猛然发现身边的红色钢罐上醒目地标注着“易燃”字样，而对方的子弹不偏不倚地射在了上面，这里显然会爆炸。劳拉立刻向外一扑，躲过了爆炸，但船在爆炸中受损，已经开始进水。

劳拉已经下定决心要找回手套，继续向前进发，终于听见了阿曼达的

声音：“该死，这东西太小了！”

这时一个女子的声音幽幽传来：“现在只有劳拉能够使用她。”

躲在墙后的劳拉听到这个，有些惊讶。她立刻明白了，这手套一旦有人戴上去，其他人就无法再戴了。即使现在手套落入阿曼达之手，阿曼达对它也是无计可施。

然而阿曼达并不死心：“我杀了她总可以了。”

“即便如此也无法解开这手套……”那个神秘的声音仍然很平静。

这时船体一阵晃动，阿曼达发现现在不是聊天的时候：“开始漏水了……该死！我们待会儿再谈这个。”说着，阿曼达匆匆离开，去处理逃生的问题。

阿曼达走后，劳拉走进房间，看到房间正中有一个玻璃容器，里面有个长着翅膀的“人”正背对着劳拉。刚才和阿曼达对话的就是她。她对劳拉说道：“很高兴又见到你，劳拉。”

劳拉愣了一下，容器里的那个“人”转过身来：“这罐子可供娱乐的空间太小了，所以看到阿曼达在与你争夺同一件东西时气急败坏，我还是很享受的。”

原来是纳特拉……虽然她在多年前被劳拉困在了失落之岛，但阿曼达很勤勉地将她又给刨了出来。阿曼达自然是想将纳特拉的知识为己所用，但也明白这位野心勃勃的亚特兰蒂斯女王的危险性，于是为她量身定做了一个玻璃罐“笼子”，将她囚禁了起来。

“杰奎琳·纳特拉，你永远不知道适可而止。”面对纳特拉的欢迎辞，劳拉却没有好话。

“彼此，彼此。”纳特拉的语调一直没有变。

“是你告诉了阿曼达阿瓦隆的事。”劳拉终于明白了为什么在《传说》的旅程中阿曼达永远知道得比她多。

此时囚禁了纳特拉的玻璃管上方被扣上了扣具，阿曼达似乎快要将纳特拉连人带笼一起端走了。纳特拉提醒劳拉说：“我们时间不多，所以你选择问题可要明智些。”显然纳特拉觉得劳拉之前说的那句是废话。

劳拉也意识到了这一点，于是立刻就问了自己最关心的问题：“关于我母亲你知道些什么？”

纳特拉依然以自己平稳的语调说道：“你们在尼泊尔找到的石坛，可以说是……一种传送装置，它将你母亲送去了阿瓦隆。”

“父亲认为这下面就是阿瓦隆，但那里其实是北欧雾之国。”劳拉说出了自己在地中海海底一直以来的疑惑，“究竟阿瓦隆和北欧世界有什么关系？”

“啊，理查德弄错了。”纳特拉回答，“你母亲去的不是雾之国，她是去了北欧地狱。”

无论母亲是去了哪里，劳拉都要找到她：“在哪儿？”

纳特拉却并不打算爽快地告诉劳拉北欧地狱的位置：“我总有一天会告诉你它在哪。”这时又一阵响动，劳拉正抬头查看，纳特拉却忽然扑了过来，一反常态地加快了语速：“但在此之前，你需要得到雷神之锤才能进入那里。”交代完了这件重要的事情之后，纳特拉又恢复了那股死洋怪气：“或许你运气会比你父亲好。”

父亲曾经寻找过雷神之锤？劳拉问：“你是什么意思？”

但还没等纳特拉回答，她所在的玻璃罐已经被直升机吊起了。阿曼达果然是将她连人带笼一锅端……

纳特拉只来得及在最后时刻告诉劳拉：“答案在泰国西海岸，北纬7度。”

从沉船逃生，劳拉看到阿曼达正悬吊在直升机上，她立刻举枪向阿曼达射击。阿曼达郁闷地取下手套扔进海里，劳拉放弃了阿曼达，跃入海中，将手套捞起。


劳拉惊魂未定


强盗正在远方


阿曼达现身了



纳特拉仍然活着

泰国海岸

劳拉很清楚，纳特拉绝对不会好心地帮助她寻回母亲。纳特拉所提供的任何信息，无非是为了她自己的目的。虽然劳拉不知道父亲和纳特拉往来的细节，也不知道纳特拉的话有多大的可信度，但既然纳特拉和劳拉一样，以进入阿瓦隆为目标，那么泰国还是值得一去的——

“据纳特拉所说，阿瓦隆和北欧地狱是同一处所在。没有北欧雷霆之神托尔的锤子米约尔尼尔，谁也到不了那里。那就是父亲在泰国所寻找的东西吗？”

游艇上的劳拉正查看着泰国海岸：“从这下面看不到任何遗迹。即使父亲确实在这里挖掘过，我在这里也看不出什么痕迹。”

笔记本屏幕上是泽普：“我看不出的是泰国怎么会和维京人扯上关系的，更别说地中海遗迹甚至阿瓦隆了。”

劳拉转过身来，回答道：“北欧地狱，泽普。不同的神话使用了不同的名字，但它们指的都是同一个古老世界的那些遗存。”

“其中一个遗存仍然活生生存在着。”阿利斯特显然在说那位亚特兰蒂斯女王，“如果纳特拉逃走了，阿

曼达恐怕不会好过了。”

泽普可没那么幸灾乐祸：“我们都不会不好过的。”

顺着遗迹的通道，劳拉来到了一处平台，发现两侧石柱上刻有文字：“这些文字是吠陀梵语。已经严重风化了……”

劳拉打开摄像机，查看着这种早期梵语：“薄迦伐帝，第七……”她只能看到这几个字。

劳拉合上取景器：“这显然是涉及了帕塔拉城，印度教传说中地狱的最底层。那是蛇人一族所居住的亡灵世界，但是圣者纳罗达很喜欢那里。”

帕塔拉是印度地下世界的别称，分为七个部分，薄迦伐帝就是第七个，位于帕塔拉的最底层，是蛇人一族纳加族的都城所在。据印度教传说，帕塔拉虽然是亡灵之国，却是一个比天堂更为美丽的地方，印度教中的圣人纳罗达曾旅行于地下世界，对那里的华美赞叹不已。而纳加这个蛇人一族，还看守者传说中的长生仙露———种能够让人永生不朽的药物。

劳拉穿过走廊来到平台上，看到下面有两个巨大的雕像：“那上面的是湿婆，下面的是他的妻子迦梨。”——印度教三大主神之一的湿婆，以及印度教中的死亡和破坏女神迦梨。

下到湿婆像那一层，再落入一个通道后，劳拉发现这里有些异样：“这里的建筑和外面的不同……却和北欧雾之国的很相似。”

最终劳拉进入了薄伽伐帝的核心。前方的大门上雕刻着一些纹饰，泛出蓝色光芒，当劳拉走近的时候，发现自己的背包也在闪光。劳拉知道这是手套的光芒，将手套取了出来，戴在手上。她试着将手按在门上，厚重的大门竟如羽毛一般轻盈……“现在明白托尔拥有如神一般伟力的传闻是怎么来的了。”在所有的神话中，托尔或许是最有威力的一位。而有了铁手套，劳拉也能在那些带有蓝色纹饰的巨石面前力能拔山。

打开大门，进入里面，走过一座巨大的石桥，上面同样有着蓝色纹饰。桥的一侧是北欧神话中众神之神奥丁的巨像，前方的平台上有棵树，树前有个基座，上面原本似乎应该是放着什么东西的。

劳拉看了看四周：“这地方比地面上那些后来附加的神庙要古老得多。”她转身看到了上方的文字：“又是原始如尼文。”

劳拉打开摄像机，对



在湿婆神像前


神像机关


获得惊人的力量

准那些文字，开始解读：“吾儿，你在此地与远方的珍宝——铁手套，力量腰带以及威力无边的米约尔尼尔——它们正由死者守护，以此压制耶梦加得。”这看上去像是奥丁写给托尔的留言，而且旁边还有一幅地图，但是……

“但是地图被毁了，”劳拉关上取景器，“而且是最近的事。”这幅地图上面应该标注了留言中提及的那几件神器的位置。看起来那些东西是为了压制尘世巨蟒耶梦加得而存在的。但是，所谓的“由死者守护”，又意味着什么呢？这或许是一个线索……

既然留言中提及了“在此地”的托尔的珍宝，那么显然这里原本应该有一件。

劳拉转身看着树前的基座：“如果托尔的那只手套本来是放在这里的，那它已经不见了。”是谁捷足先登了呢？

劳拉走近基座查看，忽然发现了什么：“这是什么？”

基座上刻着文字，但并不是深奥的古文字，而是劳拉最熟悉的现代英语：“纳特拉——我知道了你的目的，我也不再是你的傀儡——理查德·詹姆斯·克劳馥。”

“是父亲！”劳拉疑惑了，“R.J.C……奇怪，父亲从不使用他的第二个名，以免和他的父亲混淆……”看来劳拉的父亲曾经为纳特拉做事。他找到了这只手套，但是也觉察了纳特拉的野心。于是他毁掉了藏宝图，并且将手套藏了起来。他留下的唯一线索就是现在这个谜语。

劳拉忽然明白了：“原来你把东西藏在了那里。你这只狡猾的老狐狸。”

领悟了父亲用意的劳拉觉得是时候离开了：“现在得尽快回到船上去……”

在离开之前，劳拉又将手放在了绘有蓝色花纹的石块上。但这回，铁手套并没有闪耀光芒。“看来我已不再是托尔了。”劳拉取下了手套，“真想知道他是怎么给它充电的。”

回到游艇，劳拉打开笔记本，泽普一如既往地缺乏耐性，张口就问：“找到什么了吗？”

劳拉回答：“一幅地图，但父亲把它毁了。”

阿利斯特说道："橡子显然不会落到离树很远的地方的。"

劳拉更进一步："父亲是故意的，为了向纳特拉隐瞒一些信息，但我肯定他事先已经把一切都记录了下来。"劳拉补充道，"更重要的是，他还找到了托尔的另一只手套。"

泽普问："在哪儿？"

劳拉狡猾地回答："就在你眼皮底下。"

说完，劳拉开着游艇，离开了泰国海岸，要去泽普"眼皮底下"寻找父亲留下的东西。


奇妙的树


父亲的足迹


魔力消失了


回到船上，劳拉讲述她的发现

克劳馥庄园

"父亲拿走了薄伽伐帝的古器，也毁掉了任何与北欧地狱有关的线索。但他留下了一个只有我能明白的提示。他一定是发现了什么非常危险的东西，才会去破坏一个如此重要的古迹。"

"非常抱歉，克劳馥小姐，我最近一直没有打扫地下墓室。"管家温斯顿觉得很过意不去。

劳拉已经回到了庄园，正和温斯顿、阿利斯特以及泽普在电脑监控室。温斯顿正在一堵墙边开门，看来通往克劳馥家族地下墓穴的密道就在那里。

"为什么你从来不告诉我们它在这下面？"只喜欢啃典籍却对亲手干考古没兴趣的学究阿利斯特对于身边就有个墓地非常介意。

这时密道打开，里面一片漆黑。

"嘿，我宁可自己什么都不知道"，大老粗的泽普也不乐意跟墓地打交道，"我要留在这里。"

劳拉没有理会这两个喋喋不休地抱怨着的男人，她按了按墙上的开关，发现灯已经不亮了。于是她回到电脑房拿了两个手电，扔了一个给泽普，轻描淡写道："我早就告诉过你们，音乐开那么响会吵醒死人的。"

泽普和阿利斯特无奈地抬着箱子，跟着劳拉和温斯顿下到密道。

黑暗的通道内到处都是蜘蛛网，即使是走在劳拉和温斯顿身后，泽普还要抱怨："该死，这地方真阴森……"

劳拉继续搜索着自己的目标，没有理会。

阿利斯特忍不住问道："为什么你会觉得它在这儿？"

劳拉终于找到了她要找的东西："父亲签下了他的全名缩写，很显然指的是我的祖父。"

劳拉将手电照在了祖父的石棺上，上面刻着R.J.C的缩写，正是劳拉的父亲在给纳特拉的留言中的署名。

劳拉上前查看，但是光线太暗，她向泽普和阿利斯特要求道："请帮忙照下手电。"

她忽然看到一个小小的开关，于是打开了它。祖父的石棺移到了一边，露出了一个秘密通道。劳拉感叹道："啊，父亲真是个充满创意的家伙。"

进入了父亲的密室，劳拉看到桌子上放着一些东西，除了手套，还有一个录音机。劳拉打开了录音，一个她熟悉的男子的声音传来："你好，劳拉。我们在泰国的薄伽伐帝找到的所有东西都在这个房间里。"这是劳拉的父亲理查德·克劳馥给劳拉的留言。

"你要特别小心那些萨尔——在我们把它们关进笼子之前，它们杀死了我们6个同伴。"父亲的第一句叮嘱就是个警告。劳拉回头看了看周围，果然发现了一个笼子，但它已经被破坏了，里面并没有任何"萨尔"。这些东西逃出来了？就潜伏在这个房间里？！

父亲的声音仍在继续："它们保护着托尔的这只铁手套，还有一幅显示托尔其他宝藏所在位置的地图。所有这些都是打开通往阿瓦隆之路的必需品。"——父亲说萨尔们保护着手套和地图……在薄伽伐蒂看到的奥丁给托尔的留言中提到托尔的神器"由死者守护"……父亲所说的"萨尔"和奥丁所说的"死者"有什么关系吗？

理查德不忘提及他破坏古迹的事实："北欧人相信，这些关系到一件威力巨大



的武器，为了防止它被恶人占有，我毁掉了地图原件。”但是理查德保留了一张地图照片，就放在录音机旁。劳拉打开查看着。

“但愿这不是一个可怕的错误。”劳拉的父亲对于破坏地图仍然心中不安，“但如果我错了，我希望你和你的母亲……”听到父亲提起母亲，正在翻看地图照片的劳拉放下地图，看着录音机。父亲最后的话是：“……能原谅我。”

劳拉放下地图，将手伸向手套。和在地中海时一样，手套的外壳在劳拉的触碰下消失了，劳拉将铁手套的核心部分戴在了手上。

这时，忽然窜出了几只怪兽，像是能够活动的老虎骨架——看来这就是劳拉的父亲提到的萨尔。这本是北欧人对奴隶的称呼，据说托尔曾在两个萨尔的陪伴下旅行，同时还有两只山羊来拉动托尔的车架。这两只山羊很特殊，托尔每个晚上都能将它们煮了吃掉，但只要不破坏它们的骨架，在第二天早上，只需轻轻触摸一下，这两只山羊就能复活。劳拉的父亲将这些老虎僵尸称为“萨尔”，显然是由此而来。这些应该已经死去的动物何以获得行动的能力，劳拉不得而知，但奥丁所谓的守护托尔之宝的“死者”的身份，却似乎有了眉目。



同时，对付这些可怕敌人的关键也很明确了——破坏它们的骨架，唯有如此，它们才无法复活。否则，这些可以活动的已死的动物，是不会再死了。

对付完萨尔，劳拉回到了走道。泰国的一幕再次发生，铁手套的光芒散去，没有了威力。劳拉取下它：“果然不能维持很久，嗯……”，她还是不明白究竟该怎么给手套“充电”。

离开墓地，劳拉刚回到庄园的走道，忽然一阵猛烈的爆炸，几乎将她掀翻在地。看着自己的家瞬间化为火海，劳拉吸了一口凉气：“天哪！”——这正是“引子”中的那一幕。劳拉在穿越火海后，迎接她的是泽普的子弹。劳拉一边叫着“等等！”一边闪到一旁。

一直在忍受泽普的枪林弹雨的劳拉终于决定下最后通牒：“放下枪，泽普。否则我就放倒你！”

泽普不服：“怎么？你又想朝我开枪？”

温斯顿劝道：“那不是劳拉。她怎么会烧毁自己的家呢？”

“她进了地下室，那肯定是她！”泽普完全不认同温斯顿。

“发生了什么事？有人进了地下室？”劳拉多少知道了一些这里的情况了。

泽普推开了挡在他身前的温斯顿：“没错，就当那不是你！一个跟你一模一样的家伙，通过了视网膜扫描打开了地下室！”

“这不可能！”能够通过视网膜扫描的，真的只能是劳拉。

“就是这么回事！”泽普说。

劳拉示意泽普放下武器，泽普照做。劳拉问：“然后呢？”

泽普指着劳拉：“你……她拿走了阿曼达的魔石。”

阿曼达的魔石正是阿曼达当年在秘鲁得到的东西，也是劳拉在击败了阿曼达之后取走的。这次的事，莫非是阿曼达在捣鬼？

劳拉发现这里少了个人：“阿利斯特在哪里？”

“我们没有看到他。”温斯顿回答。

“我去电脑监控室看一下监控录像，你们两个在房顶塌下来之前赶快离开这里。”

劳拉来到了监控室，还没来得及看录像，却忽然发现燃烧着的大厅中有个人影静静地站着。劳拉走上前，对方如同劳拉的镜中影，也走上前来。

等到双方凑近了，劳拉终于看清了对方的脸：真的和自己几乎一模一样！

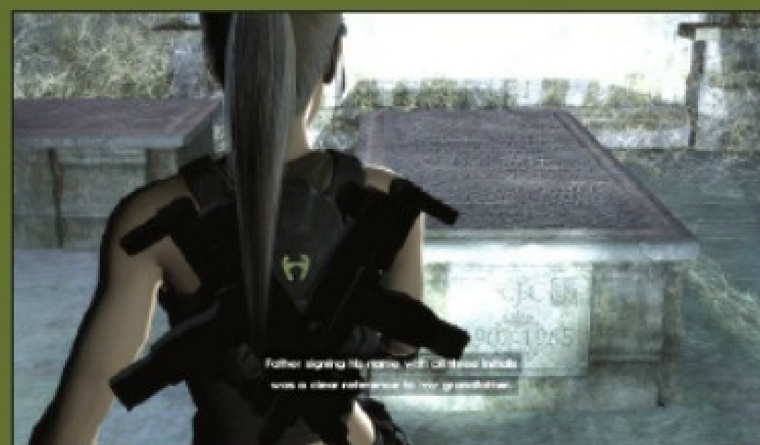
难怪泽普会弄错，对方的身材、相貌、动作，简直就是劳拉自己。

劳拉回头看了一眼房间的开关。由于她和克隆体隔着玻璃，看上去劳拉暂时还是安全的。

但劳拉还是慢慢地拔出枪，而对方也是如此。仍然像是劳拉的镜中影。

就在两人对峙的时候，阿利斯特忽然出现了。他被烟呛得咳个不停，而那个原本只是复制着劳拉的动作的克隆体，忽然就有了自己的意识，举枪击中了阿利斯特！

劳拉大叫一声：“不！”不顾门外的那个克隆体，立刻按下电脑房的开关就要向外冲。结果她还没冲出



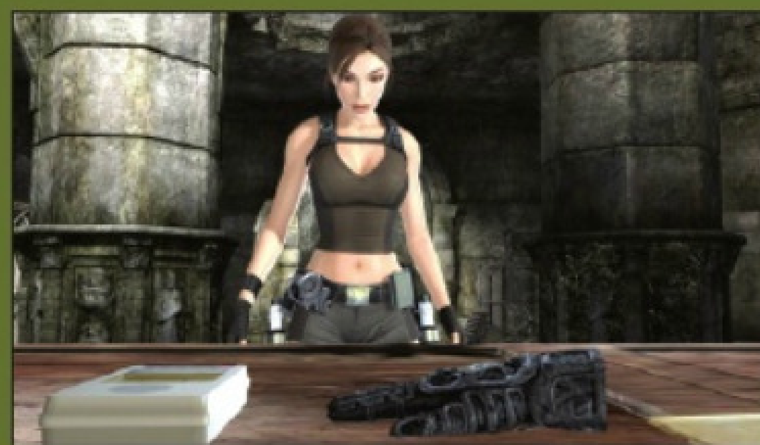
祖父石棺中暗藏机关



神秘的入口



庄园中的神秘入口



父亲留下的录音



很久没有人来过这里



劳拉的“影子”

去，对方却闯了进来，拦在了劳拉面前。劳拉举枪向对方射击，但对方几次都躲开了。最后对方一把抓住劳拉的手，狠狠地向劳拉的小腹踢了两脚，接着又把劳拉掀翻在地。

那个克隆体看了一眼摔倒在地的劳拉，三下两下就蹦出了燃烧着的大厅。

劳拉从地上爬起，立刻跑到阿利斯特的身边："阿利斯特！"

阿利斯特挣扎着："我好……难受……"

劳拉将手按在阿利斯特的伤口上："嘘……不要动。"

阿利斯特已经知道生命即将终结："再……再见……"

劳拉仍然按住阿利斯特的伤口，试图给他止血："阿利斯特！坚持住！"

但是阿利斯特已经无法坚持，他把手搭在劳拉的肩上："……阿瓦隆……再……见……"咽下了最后一口气。

燃烧的庄园外，泽普和温斯顿看到那个毁掉庄园的罪魁祸首从大厅落到地面，离开了这里。

之后，是劳拉扛着阿利斯特向他们走来。劳拉将阿利斯特放在地上，泽普简直不敢相信："噢，不！"温斯顿把手搭在了阿利斯特的脖子上，对着泽普摇了摇头。

"那玩意到底是什么？"泽普问劳拉。

"我以前见过一次那种东西。"劳拉想起了自己在《周年纪念》中的冒险。她在失落之岛遇到过一个自己的克隆体，当时的克隆体完全复制着劳拉的动作，劳拉正是利用了这一点将对方除掉，但当时那个克隆体没有皮肤，也没有自己的动作。"几年前纳特拉曾经创造了一个我的克隆体，但当时的那个还没有自己的意识。"而这次的这个明显比以前的那个更进一步。

"既然纳特拉已经被阿曼达囚禁了，怎么还能派它来呢？"温斯顿问。

"她们达成了某种形式的联盟——阿曼达和她的亚特兰蒂斯宠物神，纳特拉。"劳拉说道。

泽普问："我们接下来做什么？"

劳拉回答："跟警察谈过以后，我要去墨西哥南部寻找托尔的腰带。"庄园被炸那么大的事情，劳拉作为庄园之主，还是有些后事要料理的。

泽普对劳拉的冷酷无情非常不解："什么？阿利斯特死了，你就当没这事一样？"

劳拉坚决地说："我需要托尔的腰带以取得他的锤子，我要用这把锤子，去杀死一个神！"

说完，劳拉大步离开，庄园在她身后熊熊燃烧。


阿利斯特走了

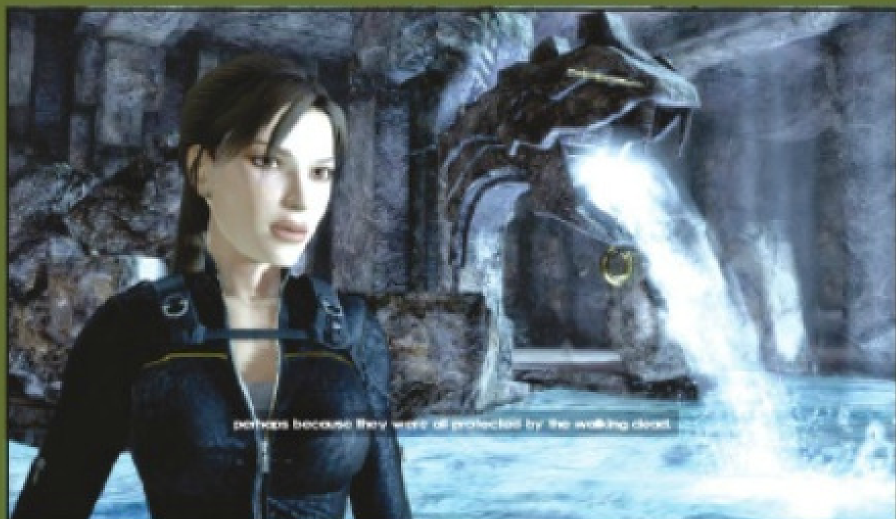

劳拉坚持继续下一步行动

南墨西哥

墨西哥是从奥丁的地图上最容易确认的一个地点，而且在得到雷神之锤前，劳拉必须先取得力量腰带。在劳拉前往墨西哥的时候，泽普则根据地图继续分析雷神之锤的确切所在。根据北欧神话，雷神之锤的力量足以杀死神祇，因此，它


危险的陷阱


壁画中的线索


毒液浸泡中的神殿

或许可以终结纳特拉。

“父亲留下的照片显示了托尔的腰带位于中美洲，雷神之锤则在格陵兰岛和挪威之间。泽普不理解为何在阿利斯特被杀的情况下我还要继续我的旅程，但我肯定我所探索的这条道路同时也会帮助我搜寻杀死阿利斯特的真凶。”

来到玛雅古迹，劳拉在蹴球场上方的平台上看到了一个日历盘，她打开摄像机：“玛雅太阳历包含了360天，外加5天的无名日。玛雅人相信，当无名日到来的时候，通往地下世界的大门就会打开。”

进入蹴球场升起的大门，劳拉看到了一些文字：“玛雅象形文字。”劳拉打开摄像机辨认着墙上的字：“恐怖之地。”劳拉明白她是到了玛雅地下世界了：“这必定是西瓦尔巴，玛雅的亡灵之地。”这个地方会不会也隐藏着一群“萨尔”——会动的“死者”？

劳拉来到了西瓦尔巴真正的入口，但是她必须先解决这里的谜题：“据说西瓦尔巴领主会将来访者送入满是机关的房间杀死他们。”

劳拉深入地下之后，她看到一幅壁画：“尘世巨蟒耶梦加得伏在海底，环绕世界。”劳拉认出了画上所绘的东西：“诸神的黄昏。”她想起传说中诸神黄昏发生的一切：“耶梦加得拍打海底将大陆淹没，并向天空喷射致命的毒液。那是诸神的最终决战，托尔用他的雷神之锤米约尔尼尔杀死了耶梦加得，但他只后退了九步，就因身中蛇毒倒地身亡。”

看过壁画，继续前进，劳拉来到了满是蓝色液体的一处所在，液体来自这里巨大的蛇像。她认出了这里的雕像：“耶梦加得，尘世巨蟒。”看来这些液体就是致命的毒液。

劳拉思索着：“这些遗存影响了后来的文化中关于地下世界的神话……或许就是因为它们都由那些会动的死者守护着。”

这里果然也有萨尔。与来自泰国的老虎萨尔一样，这些玛雅萨尔同样需要在倒地后施以重踏终结它们。跟萨尔交过手，又看着不断地有萨尔从蓝色液体中爬出，劳拉终于知道了萨尔的来历：那液体杀死任何掉下去的生命，但同时又让那些已死的躯体活动起来。守护着这里的萨尔见到任何生物都将它扔下毒液池，于是，那个原本的生命就此加入萨尔的队伍，一起保护着托尔的神器。

劳拉也领悟了“长生不老”这美好传说背后的残酷事实。世界各地都充斥着关于长生不老药的传说，如印度教中由纳加看护的长生仙露，希腊人信奉的仙馔等，但唯有北欧神话最接近事情的真相。北欧神话中，那种令神永生的药剂，实际上却是来自如尘世巨蟒这些毒蛇的毒液，事实上它会杀死任何接触到它的生命。它并不是给生命以永恒不朽，而仅仅是赋予尸体以活动的能力。在泰国的薄伽伐帝必定也存在一个玛雅这样的毒液池，如此才会有老虎萨尔的存在。而无论是泰国还是墨西哥，无论是那巨大的湿婆神像还是可怕的西瓦尔巴，都是为了封印毒液的所在。这些后来的文明之所以封印通往毒液池的道路，或许并不仅仅是为了防止地下那些萨尔的攻击，也是为了防止好奇的生物进入那里，变成行尸走肉般的萨尔。

来到力量腰带面前，劳拉发现原本已经失去动力的铁手套再次发出了蓝色的光芒。劳拉将托尔的力量腰带佩在腰间后，这副铁手套终于获得了永久的威力。传说中，即使托尔也无法在没有铁手套和力量腰带的情况下控制雷神之锤。现在劳拉明白了这些神器之间的关系：腰带是铁手套的动力之源，铁手套将腰带的动力施加到那些特殊的重物之上。没有了腰带，铁手套自身只能保留一丁点动力，因此很快就无法使用。

回到蹴球场，劳拉拿出手机，拨通了泽普的号码：“泽普，我已经得到了腰带，你那里有什么好消息吗？”“是的，我优化了你老爸拍的地图，现在正在传到你的PDA上。”“另一件事呢？”“还没找到她们，不过我在找。”“很好，到了扬马延岛我再联系你。”劳拉回头看了看已经关闭的地下世界入口，驱车离开了墨西哥。



扬马延岛

“雷神之锤是所有神话中最令人生畏的武器之一，它的威力足以在诸神的黄昏中杀死不朽的半神耶梦加得。但我所追寻的不是力量，而是答案，是那些隐藏在神话背后的真相。”

劳拉已经来到冰天雪地的扬马延岛，耳机里传来泽普的声音：“嗨！还记得阿曼达那艘暴贵的大船吗？”

“在地中海底歇着的那艘？”劳拉调侃道。

“嗯，就是它。”泽普补充道，“它有个好姐妹，提希丰号，现在正停靠在泰国海岸。看起来阿曼达正打算走你走过的那条道。”

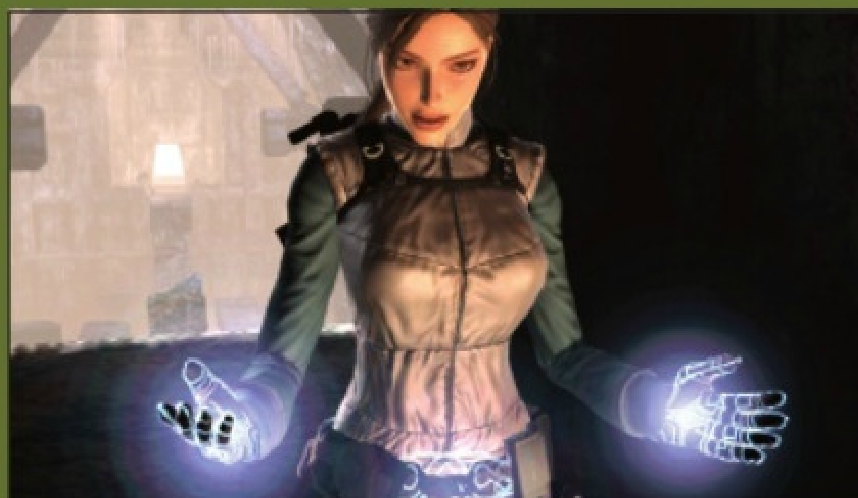
“干得漂亮，泽普！谢谢你。”泽普的两项任务——定位雷神之锤的位置以及搜寻阿曼达的踪迹已经全部完成，“你可以休息了，该我接班了。”

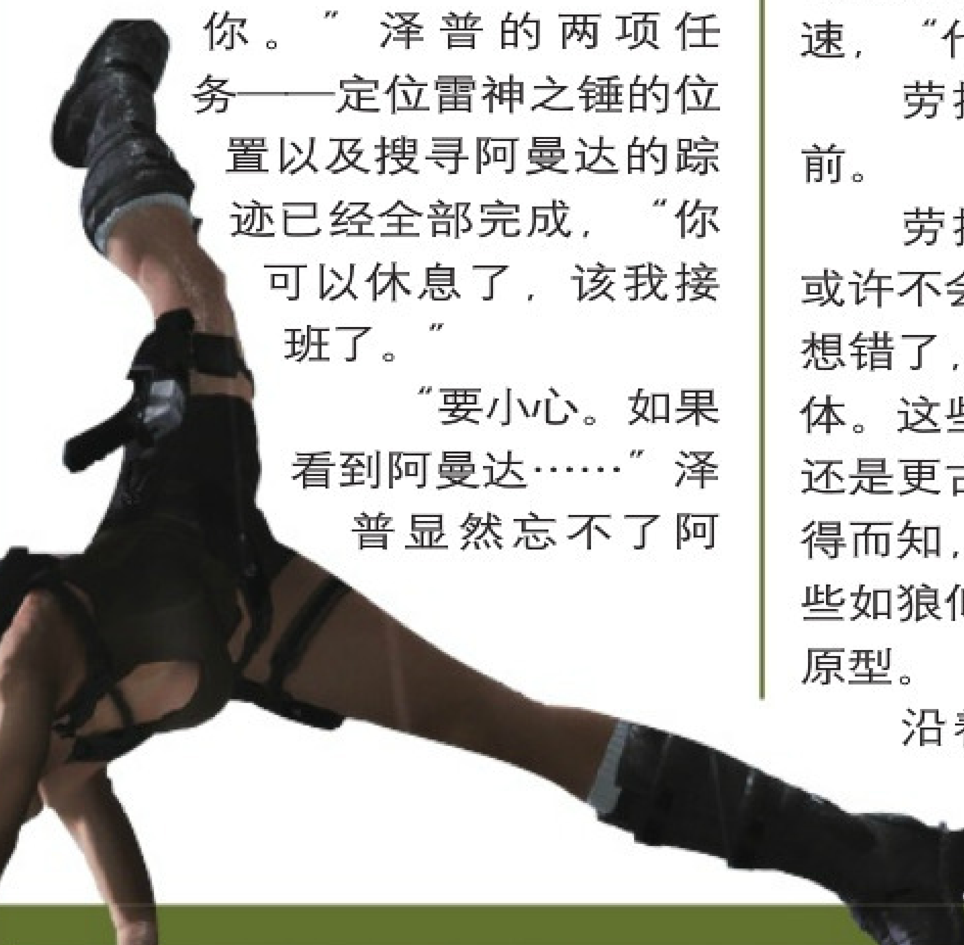
“要小心。如果看到阿曼达……”泽普显然忘不了阿利斯特之死。他压低了声音，放慢了语速，“代我向她问候。”


穿越洞穴


一个古怪的石室


复活的巨人


神力复现



劳拉飞越峡谷，停在了一处通道前。

劳拉本以为这个偏远的极寒之地或许不会有僵尸之类的东西出现，但她想错了，这里仍然活跃着一些已死的躯体。这些究竟是跌入毒液池的维京人，还是更古老的“不死”的守卫，劳拉不得而知，但或许它们正是北欧传说中那些如狼似虎、刀枪不入的“狂战士”的原型。

沿着盘旋的通道来到底部，劳拉看到了一扇大门，她阅读上面的文字：“死者之殿。”

劳拉合上取景器：“是英灵殿——”她开始来回踱步：“这是奥丁的殿堂，死于战争的战士们来到这里欢宴，并为诸神的黄昏这最终之战做准备。”她看着大门，想起了传说中对它的形容：“英灵殿入口，死者之门。‘古老的大门，但不知如何打开。’”



飘雪的北欧


死者之门

在北欧神话中，是女武神将战死沙场的勇士们带来这里，这些英灵武士每日大吃大喝，然后起身对战，操练作战技巧。但劳拉这个活生生的英国人该怎么进去呢？

“嗯……”劳拉摸了摸脑袋，自语道：“在我需要女武神的时候，她们倒是去了哪儿呢？”

即使没有女武神引领，劳拉还是进入了英灵殿。她在那里看到了一个躺倒在地的巨大雪人。劳拉走近查看：“或许北欧神话中的巨人就来自这雪人一样的生物。”

劳拉起身准备离开，但身后的雪人忽然动了起来。劳拉拔出枪来，慢慢后退，而雪人一声怒吼，要向劳拉扑来。这一战在所难免。

劳拉最终来到了英灵殿深处，前方房间的入口处刻着文字，劳拉辨认着：“托尔，我最伟大的儿子，你和世界上最伟大的武器终于会合。”看来这又是奥丁的留言，“到我归来之日，以古老的仪式和米约尔尼尔的力量，我们将一同打开地狱之门，迎接我们的最终命运。”所谓的“最终命运”，显然是在说诸神的黄昏。奥丁虽然预知这个世界末日的降临，但即便贵为众神之神，他也无力阻止这一劫难的来临。

借助奥丁的仪式，雷神之锤的威力足以打开北欧地狱，也就是劳拉苦苦寻觅的阿瓦隆之门，但同时，这也会导致“诸神的黄昏”，也就是世界末日的到来。

在劳拉面前的就是雷神之锤，当劳拉走近的时候，手套和腰带与雷神之锤产生了强烈的共鸣。雷神之锤这件拥有难以置信的威力的武器，不但帮助了托尔和巨人作战，也令托尔在诸神的黄昏中终结了尘世巨蟒耶梦加得。唯有获得了铁手套和力量腰带后才能持有雷神之锤，这些东西远比神话中的更为古老。它们被后来的人分散到世界各地，北欧人仅仅记录了雷神之锤杀死了耶梦加得，却忽略了另一个事实：也正是雷神之锤释放了耶梦加得。

劳拉在雷霆之中将手伸向了雷神之锤米约尔尼尔。在一片光云雷电之中，劳拉最终将雷神之锤握在手里：“米约尔尼尔，巨人和尘世巨蟒的终结者。更重

要的是，还是打开北欧地狱之门的钥匙。”劳拉的表情随即阴沉了下来：“现在该去拜访纳特拉了。”

安达曼海

“阿曼达把那位亚特兰蒂斯女王挖出来又关起来，实在是帮了我的大忙。现在有了雷神之锤，我就能威胁纳特拉告诉我北欧地狱的位置，然后让她从这个世界上永远消失。”

劳拉在位于印度洋东北的安达曼海找到了阿曼达的提希丰号。这艘船不愧是地中海那艘的姐妹船，劳拉很轻松地就来到了纳特拉面前。

“阿瓦隆，北欧地狱，我不在乎它究竟叫什么……”劳拉看到纳特拉，立刻取出了雷神之锤握在手中。“告诉我它在哪？”

“瞧瞧你干了些什么……不可思议。”纳特拉仍然不慌不忙，“我再也不会怀疑你的能力了。”

“快说……现在就说！”劳拉也变得毫无耐性了。

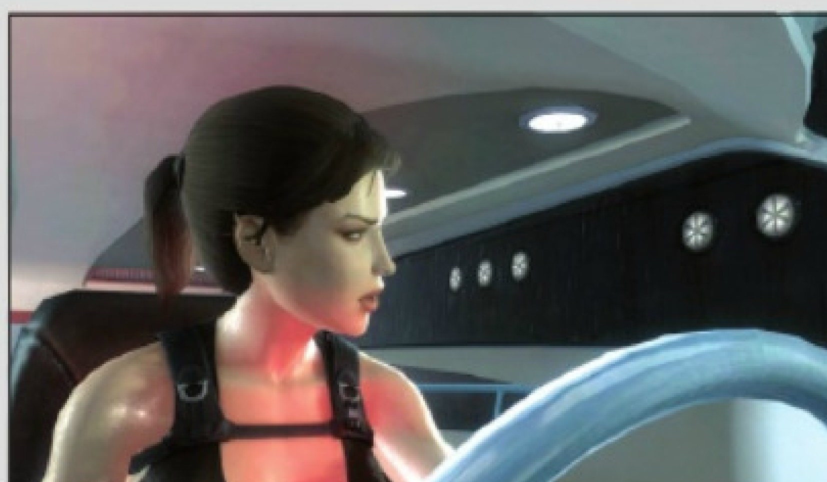
“很好。”纳特拉上前，在玻璃上划了几下，“不过，在你杀我之前，告诉我，”纳特拉转过身去，背对着劳拉问道，“你是准备干等着奥丁来帮你用他的仪式打开北欧地狱了？”——没错，奥丁的留言中很明确地提到，要打开北欧地狱，必须是他的仪式和托尔的锤子一起合作。劳拉虽然握有雷神之锤，但她并不知道奥丁所谓的仪式是什么。

“你当然知道那个仪式。”劳拉对纳特拉说。

“我想你肯定知道，我也想



暴风雨中的北冰洋



锁定“姐妹船”



再遇纳特拉



阿曼达的末日

去阿瓦隆，这欲望一点都不亚于你。”纳特拉看着劳拉，“但无论是你还是我，都没法独自进入那里。你需要我的仪式，而我需要你的锤子。”

劳拉沉默了，她略一沉吟，回答：“如果……不，当你越界的时候，我就杀了你。”显然，劳拉知道纳特拉一定会做出过分的事情，这不是会不会的问题，而是时间早晚的问题。

既便如此，劳拉还是打算释放纳特拉。

就在劳拉举锤准备砸烂阿曼达精心制作的笼子时，传来一声断喝：“住手！”

阿曼达出现了，她的身后是劳拉的克隆体。

一见到阿曼达，劳拉愤怒地吼道：“你……毁了我的家！你杀了阿利斯特！”

“我得到了我想要的。”阿曼达展示了一下她的魔石，“我们所关心不就是这个而已吗？”说完，阿曼达摆开架势准备和劳拉算账，魔石在她手中发出红色的光芒。

劳拉也握紧了雷神之锤，准备迎战。

忽然，在阿曼达身后的那个劳拉克隆体一把举起了阿曼达，将她扔了出去，阿曼达一声惨叫，摔出了船舱。显然，纳特拉可不愿意看着阿曼达把自己重获自由的好机会给搅了。

劳拉对着克隆体大吼一声：“你也去死！”愤怒地向它挥舞雷神之锤，伴随着失控了的劳拉疯狂的举动，纳特拉充满笑意的声音从劳拉身后传来：“啊，劳拉，你还真是个合我心意的女人。”劳拉一愣，原本就疲于躲避的克隆体立刻逃走了。



劳拉转身面对纳特拉，“呀！”地大喝一声，将囚禁了纳特拉的玻璃囚笼击碎。然而劳拉余怒未消，仍然举着雷神之锤，恨不得一锤终结了纳特拉。纳特拉也不敢轻举妄动，她闭着眼睛，不再刺激劳拉。

劳拉终于控制住了自己，她慢慢放下雷神之锤，狠狠地道：“立刻从我眼前消失！”

纳特拉松了口气，微微一笑，站起身，踢开了脚边的碎玻璃：“在那里见。”然后，飞离了这艘船。


打碎屏障


纳特拉诡计多端


劳拉还是让纳特拉离开了


她的恨意并没有消失

北冰洋

“尘世巨蟒显然是隐喻了某种巨大的古代装置，即便是渴望找回妻子的父亲也不得不对开启地狱之门三思而行。但是，为了永远解开那个谜团，这是我必须承担的风险。”

根据纳特拉提供的线索，劳拉来到了北冰洋。她炸开了一处冰面，潜入水中。即使打开北欧地狱可能会释放出一股毁灭世界的力量，劳拉也甘冒风险。

离开了北冰洋之水，劳拉放下了潜水设备，继续往前走。前方又是一个毒液池，对岸有一个大建筑，上面刻画着三个女人的脸，或许正是北欧神话中掌控着人类的命运的命运三女神———一个少女，一个妇人，一个老妪，分别代表着过去、现在以及未来。据说她们就居住在生命之树下，编织着世界末日的命运之毯。

这时，纳特拉飞来，落在大门前，她移动着大门上的人脸装饰，那三张人脸不断变化着，少年、青年、老年……最后剩下一个骷髅，并露出了一扇大门。这就是北欧地狱之门？

纳特拉回头对着劳拉微笑了一下，又飞走了。

纳特拉的仪式，也是奥丁所说的仪式已经完成。剩下的，就是需要劳拉以雷神之锤打开地狱之门。

劳拉来到地狱之门前，她取出雷神之锤，神锤在大门的诡异红光包围下，发出了蓝色的光芒。

海姆冥界，也就是北欧地狱，或者是阿瓦隆，那个劳拉不惜上天、入地、下海而苦苦寻觅的地方，就在眼前。那个北欧神话中由冥界的主宰海拉所统治的死亡之国，专门接纳那些不够资格去往英灵殿的亡灵。从大门外的遗迹判断，这个地方比地中海的雾之国更为古老。通往这里的道路被永久不化的冰雪覆盖着，因此到达这里的路径或许不止一条，水路未必是唯一的途径。然而现在，劳拉要想进入北欧地狱，也唯有从这大门通过了。

北欧神话中九个世界由生命之树贯通，而北欧地狱正处于生命之树的根部，传说有一条蛇一直在啃食树根，它可能只是尘世巨蟒的另一个化身。这个故事或许也暗示了这个地方将关系到整个世界的生死存亡，然而劳拉已经不顾一切，她不惜任何代价，也要找到自己想要的答案。

劳拉举锤向大门砸去，轰开了这扇门。

沿着走廊，劳拉看到一个悬崖，悬崖前站着一个人。蓝色的液体从上方泄下，这悬崖下显然充满了毒液。

劳拉认出了这个熟悉的身影，她慢慢走上前：“母亲？”

对方却毫无反应。劳拉抑制不住内心的波动，焦急道：“母亲？是我，劳拉！”劳拉来到这里，就是为了寻找母亲啊。母亲是不是像《传说》中那样，不认得长大后的劳拉？

劳拉的母亲慢慢地回过身来——是个皮肤不全的萨尔！母亲曾经跌入毒液池中！

“不不不不……”劳拉后退着，慢慢举起了枪。

已经变成了萨尔的母亲，一步一步向劳拉走来。劳拉一步一步向后退却着：“母亲已经死了，母亲已经死了。”劳拉瞄准了母亲，低下了头，再次告诉自己：“母亲很早以前就死了。”

劳拉抬头面对着母亲那具会活动的尸体：“你不是我的母亲！”一咬牙，终于开枪射击。

劳拉的母亲在子弹的冲击下步步后退，劳拉没有停手，直到将母亲打下了悬崖。

父亲穷其一生所寻找的妻子，自己不惜一切所追寻的答案，便是如此的结果。

劳拉似乎失去了一切支撑自己的力量，颓然跪地。

“我活着的时间比你们整个文明史要长好几倍，还从来没见过如此美妙的讽刺。”纳特拉从劳拉的身后走来，得意地说道。

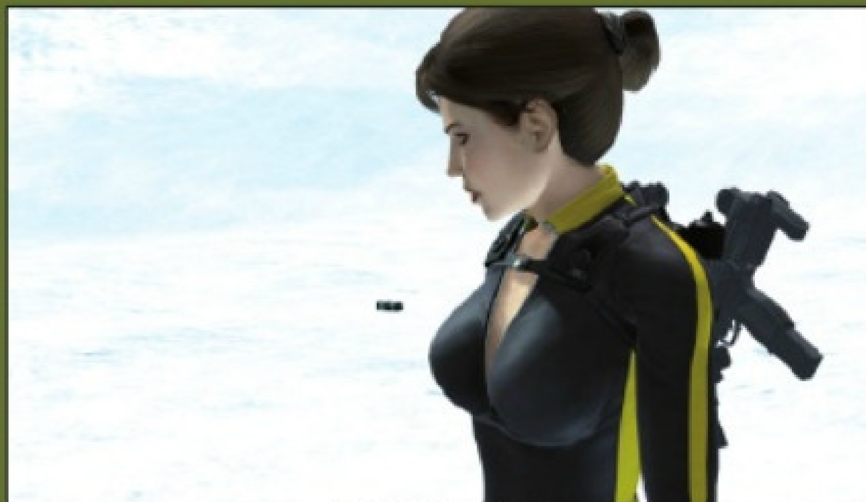
面对纳特拉的讥讽，劳拉只是抬头怒视着她。

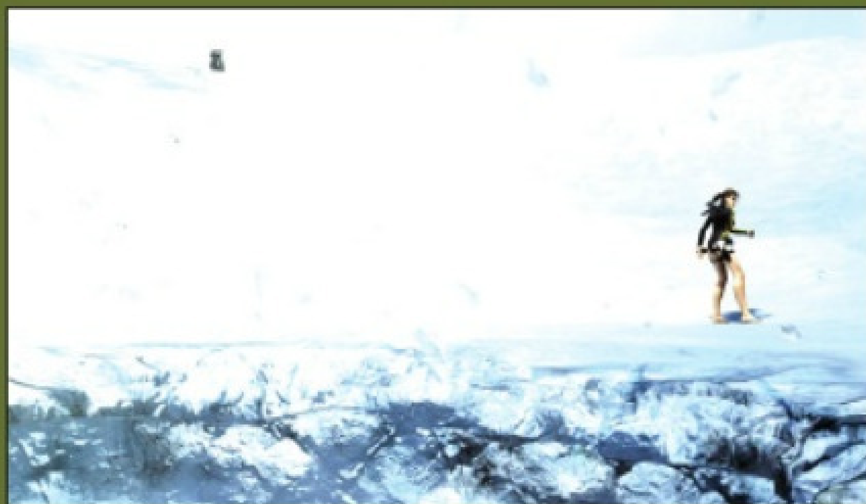
“当我得知你母亲出了什么事，我就知道我可以使唤那位伟大的理查德·克劳馥去给我寻找我最想要的东西。”纳特拉走到了仍然跪在地上的劳拉面前，“可他在泰国背叛了我，于是我亲手杀死了他。”

一直以为父亲只是因为一场可怕的意外而身亡的劳拉，终于知道原来父亲之死是一场实实在在的谋杀。劳拉悲愤交集，而纳特拉仍然以志得意满的语调告诉劳拉，她也是纳特拉的工具：“当你跟托尔的铁手套一起出现的时候，我就知道我可以利用你去追寻你父亲的脚步，把我们带到这个非同寻常的所在。”

纳特拉利用理查德找回妻子的愿望，去为她寻找雷神之锤。杀死理查德之后，又利用劳拉找到真相的决心，为她打开了地狱之门。

劳拉咬牙切齿，她站起身，取出雷神


纳特拉的指引


爆破冰面

之锤：“你好像忘记了我拿着什么。”

劳拉举起锤子就要砸向纳特拉，但克隆体忽然从劳拉身后出现，制住了劳拉。雷神之锤落地，而劳拉的双臂也被扣住，动弹不得。

纳特拉向劳拉走来：“当我给阿曼达做出这个东西的时候，她根本不知道我真正的目的就是要用它在此时此地结果了你！——你们两个都没有发现，你们只是由我操纵的两个小傀儡而已。”

纳特拉转过身去，背对着劳拉：“现在一切都结束了。”她又回头看了看劳拉，“失陪了，我得去喂养我的蛇了。”说着，纳特拉离开了。她要去唤醒尘世巨蟒！

劳拉给了克隆体一脚重踩，接着又是一记重拳，终于摆脱了对方，劳拉举枪向对方射击，但对方身手过于敏捷，不但躲过了劳拉的攻击，还将劳拉打倒在地。

对于纳特拉而言，现在的劳拉已经没有了利用价值。因此，这个克隆体显然要对劳拉狠下杀手。

劳拉被掐住了脖子，而克隆体的眼中也流露出了杀气。劳拉挣扎着，却始终无法挣脱。看着克隆体举起了拳头，劳拉的眼中满是绝望……

这时，忽然一阵红光，克隆体被拉到了空中。

是阿曼达。她用魔石的力量将克隆体扔下了悬崖。

劳拉爬了起来：“阿曼达？”阿曼达一直就想把劳拉碎尸万段，这时候居然救了劳拉一命？

阿曼达说道：“相信我，我巴不得让它结果了你，但尘世巨蟒会把这个世界撕成碎片，只有雷神之锤能够阻止它！”而能够使用雷神之锤的，只有劳拉。

这时，巨人萨尔们向她们走来，阿曼达挡在劳拉身前：“走！我来对付它们！”

劳拉捡起雷神之锤，回头看了看阿曼达，似乎她的魔石的确可以应付这些萨尔。

于是，劳拉离开了这里，去追赶纳特拉。

前方是一个巨大的机器，似乎刚刚运转起来。纳特拉正站在最高处，启动着这足以毁灭世界的装置。劳拉给了她一锤，叫道：“快停下！”

纳特拉回头一看：“劳拉！虽然没料到，不过很高兴你来这里。”纳特拉居高临下指着劳拉：“我现在特许你看看，你这小苦力一番辛苦所收获的第一手成果。”

劳拉看到一个蛇状的东西从中央慢慢升起，问道：“那就是尘世巨蟒？”

“当然不是。”纳特拉回答，“耶梦加得是环绕整个海底的海脊，而我们所在的位置正是它最为薄弱的一点。这正是盘古大陆首次一分为二的地方。”

虽然现在的地球被海洋分隔为七块大陆，但在数亿年前却是彼此相连的一整块超大陆，那就是盘古大陆。在这整个海底最为脆弱的一点，纳特拉打算做什么？

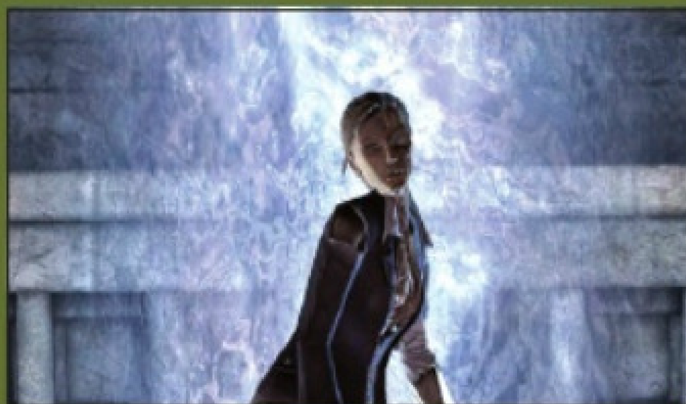
劳拉暂时放下雷神之锤，焦急地走动着。她不知道纳特拉究竟会做出什么事情，也不知道该如何阻止纳特拉。

而纳特拉仍然在手舞足蹈地继续着她的解说。她指着身后的“巨蛇”：“当这东西从地下释放出能量，整个世界将被撕成碎片。”纳特拉激动地描述着北欧神话中的诸神黄昏：“‘尘世巨蟒不断上升，向天空喷射毒液，整个世界都被火海和灰烬毁灭！’诸神的黄昏！第七纪！就要在我们手中实现！”


冰海寻觅


继续用声纳定位


力量的转变


那是母亲？


生死一刻

原来所谓的耶梦加得，指的是大洋底部那连接了所有大陆大陆架的海脊，这就是北欧神话中所描述的“耶梦加得环绕世界”。而极北之地大洋深处的这一段海脊则是最古老也是最脆弱的一处。古人在这个星球最脆弱的地方安置了一个足以引发全球火山喷发的装置，这就是传说中的尘世巨蟒“不断上升，向天空喷射毒液”。诸神黄昏的传说中，世界陷入火海是因为巨人的袭击，但在现实中，却是因为火山的喷发。而这个可怕装置为何会建立起来，或许是我们永远无法知道的谜团。

随着“巨蟒”的不断上升，四周平台上的几座“桥”也向中央伸展，并与“巨蟒”连接了起来。有一座在碰撞中破碎了。

纳特拉忽然聚起能量球，向劳拉袭来，劳拉一个翻身躲过了袭击。看来纳特拉的演说已经完毕，现在是时候跟她再来一次对决了。

就在劳拉破坏了第二块宝石的时候，阿曼达从通道中奔出。她的身后是紧追不舍的巨人。阿曼达勉力支撑着。而纳特拉看到了她，向她发射了火球，阿曼达虽然躲过，却被冲击波击倒在地。

劳拉破坏了第三块宝石，连接了“巨蟒”的桥梁全部崩溃，“巨蟒”摇摇欲坠。纳特拉立刻飞到下面，力图支撑它。站在高处的劳拉看了看纳特拉，又看了看手中的雷神之锤。她举起锤子，奋力向纳特拉砸去，纳特拉头部遭遇了雷神之锤狠狠一击，连人带锤坠入了毒液，而“巨蟒”也终于彻底崩溃。纳特拉苦心经营的“第七纪”仍然没有实现。

劳拉回到地面，立刻向倒在地上的阿曼达跑去，她扶起


纳特拉的叫嚣


劳拉陷入了回忆……


毁灭开始了


劳拉再一次没有为难阿曼达

了阿曼达，但阿曼达一把甩开了劳拉的手。劳拉背过身，东张西望着，试图找到离开这里的路径。而来路已经被巨石挡住。

阿曼达明显对逃生不抱希望。看着这里摇摇欲坠，她回顾起了诸神黄昏的故事：“在杀死了尘世巨蟒后，托尔自己不也中毒死了。”

“如果你把通道清理出来让我们离开这里就不会！”劳拉显然是要阿曼达用魔石移开挡住了通道的巨石。

阿曼达试了试，但已经无力撼动巨石：“没有动力了，就像在玻利维亚时一样。”阿曼达一瘸一拐，“好消息是，我们拯救了世界。”劳拉仍然在四处搜寻着可能的出口，而阿曼达则有气无力地继续说着，“坏消息是，我们会死在这里，就像你母亲。”

阿曼达如此提起劳拉悲惨的母亲，令正在寻找出路的劳拉立即怒火中烧。劳拉一个转身，握紧拳头就要给阿曼达一下。但她忽然发现了什么：“等等……”

劳拉又仔细看了看那个方向，似乎是个石坛？

劳拉立刻往那里跑去。本来以为要挨揍的阿曼达一瘸一拐地跟了上去。

那里果然是个石坛，与《传说》中劳拉在尼泊尔和玻利维亚见到的一样。

这个石坛上面插着一把王者之剑：“母亲一定是想用它逃离这里，但不知道如何使用。”

劳拉按下了剑，启动了这个传送装置，但它似乎并没有能够完全运转起来。

劳拉接下来也不敢轻举妄动，她看着石坛和剑，来回地踱着步：“如果拔出剑来总是会把人带到这里，那在我已经在这里的情况下拔剑又会如何？”

“大概会去地狱。”阿曼达取笑着。

劳拉这时候没心情跟阿曼达纠缠。她忽然看到，石坛有一个地方掉下了一块。

劳拉捡起了那块东西，按在缺口上。那个传送装置果然开始运转了。看来，只要拔出剑，就能离开了。

但是一旦劳拉放手，那石块就会掉落，劳拉只能继续按着它：“该死，我这样够不到剑。”忽然她抬头看着阿曼达：“但是你可以。”

本来一直对劳拉没有好话的阿曼达吃了一惊，如果她拔出剑来，自然可以离开这里，但是——“你怎么办？”

劳拉向阿曼达伸出了手：“如果你伸手，我就能够到你！”

阿曼达迟疑了：“你相信我？”

“我们没时间了，阿曼达！”劳拉说道。

阿曼达犹豫着上前，握着剑柄。她看着劳拉。

劳拉也看着阿曼达，向她伸出了手。劳拉逃生的全部希望，全在阿曼达一伸手。

阿曼达对着劳拉微笑了一下，大叫一声：“就现在！”拔出了剑，同时，阿曼达和劳拉的手紧紧握在了一起。

尼泊尔的石坛，也正是当年劳拉的母亲消失的地方。

劳拉和阿曼达被传送到了这里，两人被狠狠地摔到了地上。劳拉起身，看到了掉在地上的王者之剑，上前将它捡起。

劳拉看了看站起来的阿曼达，后者手中的魔石再次发出光芒。劳拉平静地说道：“什么都没有改变，是吗？”

阿曼达握紧了拳头：“什么？你觉得我们是扯平了？”劳拉曾经在秘鲁弃阿曼达而去，后来又夺走王者之剑，杀了阿曼达的男友，杀了阿曼达“收养”的怪物，并取走了魔石……

劳拉收起王者之剑：“要杀了我才能扯平？”似乎并不打算和阿曼达动手。

阿曼达不知如何回答。手中的魔石光芒散去，阿曼达转身离开了。

劳拉看着阿曼达离开，回身面对石坛。她看到地上的两张纸，那是当初母亲消失时，小劳拉丢在地上的雪人画，它们还在那里。劳拉上前捡起，默默地看着。

“仅仅因为没人抓到过它们，并不能证明它们就不存在。”

“非常正确，但也许它们并不希望自己被找到。”

——这是当年的小劳拉翻看这些画的时候，和母亲在飞机上的对话，当时母亲还慈爱地吻了吻小劳拉的脑袋。

一切都过去了。

“最终，父亲还是对的。我以前也是。梦想着母亲能够在那极寒之地的悬崖之巅忽然出现，实在太天真了。我不知道当初她是自己失足坠入了毒液，还是被萨尔们扔下去的，我只希望这一切来得快一些。但愿母亲和父亲的命运比我所发现的那一切要好，但至少我明白了真相。我也终于可以合上这本书，翻开下一本了。”

劳拉收起了雪人画，回头仰望这片伤心地。在离开之前，她向母亲道别：

“再见了母亲。安息吧。”



无论喜不喜欢，对于个人来讲，互联网都是一场盛大的化妆舞会。可供个人“化妆”的，除了言语与行为，还包括一种特殊的类型，那就是个人展示图片。从最初简单划一的QQ头像，发展到如今随处可DIY的展示头像、以及不用担心存储空间的图片上传，个人展示图片“化妆”的范围与内容已被大大扩展；作为承载着你向互联网展示用途的一个小窗口，它们往往会起着特殊的作用，某种程度上，它们就是你在网络上的“第一印象”。你固然可直接展示自己的真人照，但既然身在化妆舞会，将自己拉入“化妆间”打扮一番，突出自己想表达的一面，或者展现趣味与创意，有可能都有更好的展示效果。下面我们就来看看这些形形色色的“化妆”技术……

肖像的化妆间

个人网络展示图片制作大全

■北京 冬不拉

卡通头像制作

不要认为卡通头像是专业人士的独门功夫，现在借助软件和网络技术发展，普通人也可通过一些方法，制作出属于自己的卡通头像。具体来讲可有两类方法，一类是直接组合各种已经“拆分”好的脸部元素（例如脸的轮廓、嘴型、眼型等）；而另一类，则是直接从已有照片“变形”出卡通形象。

1.网络造脸——Face Your Manga

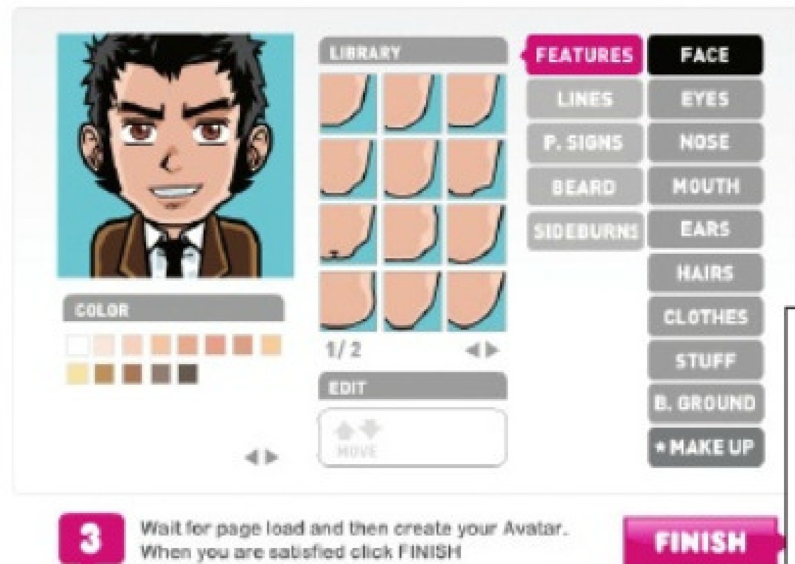
Face Your Manga（http://www.faceyourmanga.com）是一家专门提供漫画（Manga）脸形制作的网站。目前其上可选择的脸部元素分割得非常细致，用户可有较大的选择面。不过该网站的头像设计更胜在特色鲜明、效果优秀，笔者不少的朋友都通过这家网站制作了较为贴近于自己真实模样的卡通形象，如果你也有此爱好，赶紧来试操作一番：

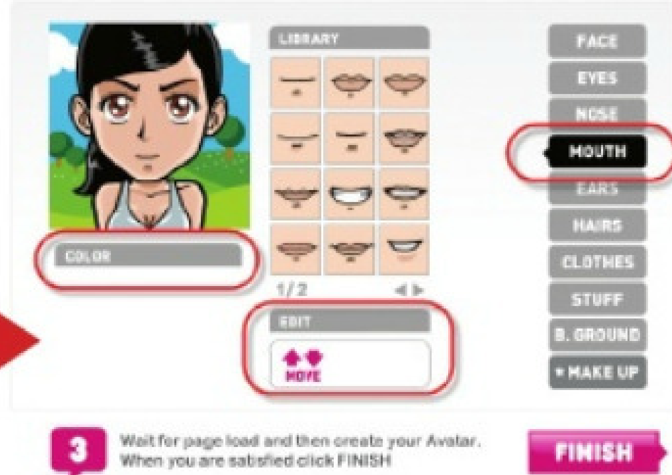
1 目前该网站已经提供了意大利语和美式英语两个版本，其他语言版本还正在设计，对于绝大部分国人而言，请点选美国国旗进入英语界面。

2 点击上方导航栏上的“FACEYOURMANGA”菜单进入漫画制作界面，并点击右下侧的“CREATE!”按钮开始创建新角色。

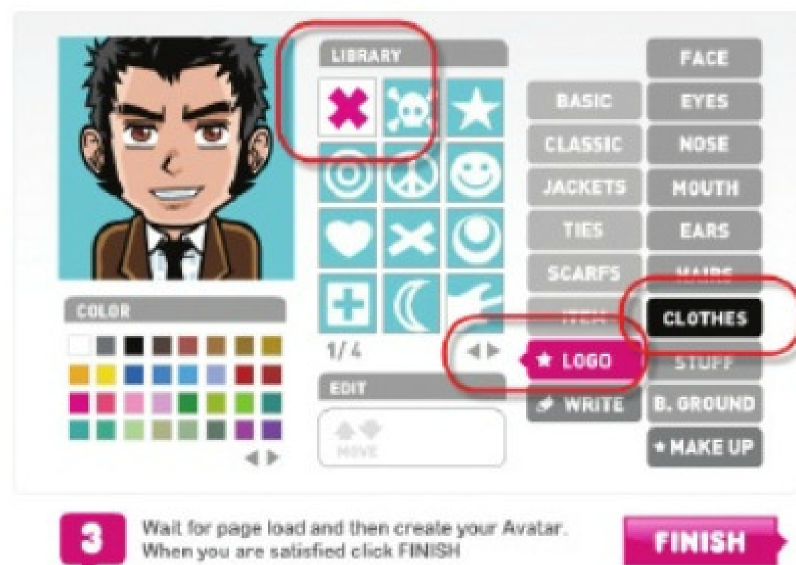
3 接下来一步选择要创建头像的性别，根据需要选择男（Male）/女（Female）。

4 之后进入最关键的制作步骤。该步骤其实非常简单，只要逐一选择各脸部元素的式样（Library），就可完成任务。从截图上也可看出，网站可选择的脸部元素划分得很细，例如脸形（Face）之下，就有Features（轮廓）、Lines（脸纹）、P.Signs（个人标记，如雀斑、痣等）、Beard（胡须）、Sideburns（连鬓胡）等细类。

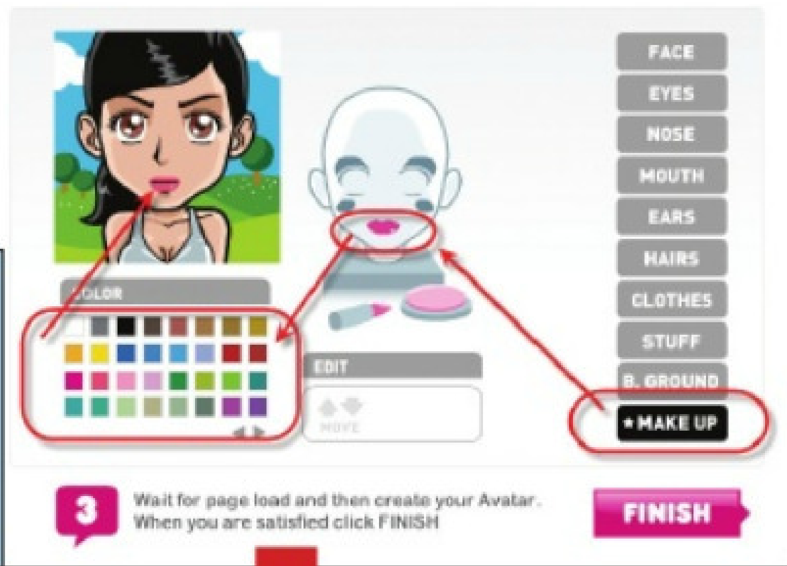




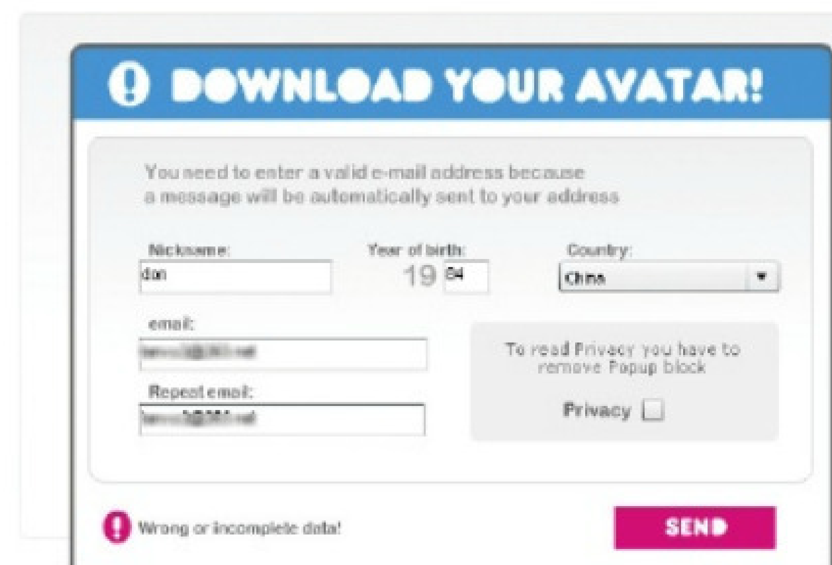
5 很多脸部元素都可自定义其颜色（如头发、胡须）；除此外，有一部分（如嘴、鼻）也可设定其位置，此时可点击中下部“Edit”处的上下箭头来进行移动。



6 注意，部分脸部元素（如胡须、眼镜）若添加后发现没有必要，可点击式样库的第一项“X”予以删除。



7 无论是男性还是女性角色，网站都提供了一项特殊的“化妆（MAKE UP）”选项，进入该选项后，可在眼影、嘴唇及脸颊部施以彩妆。该步骤可为卡通头像增色不少，尤其是对于女性头像。其使用方法是点击头像模型的相应位置，再到左下侧选择喜欢的颜色。



8 所有制作都完成后，请点击左下“FINISH”进入最后的生成与发送步骤。这一步网站将会要求你简单提供一下个人的姓名、国家、年龄、邮箱地址及同意隐私声明，这里最重要的是邮箱地址，因为最后的成品会发送到这个地址。填写完后点击“SEND”按钮，网站即会自动完成生成及邮件发送工作，稍后检查一下你的邮箱，即可在邮件中右击另存头像图片（注意有的邮件系统可能会误将该邮件识别为垃圾邮件，若长时未收到请检查垃圾邮件分类）。



9 最后，在发送邮件之后，该网站还提示你可下载更高分辨率的头像，以便之后打印成纸质图像或做他用。这是一项收费服务，如果对自己的头像非常满意，也熟知国外支付渠道，不妨尝试一下该服务。

Minimise Me

MSN英国推出的一项在线脸形创造服务（http://www.minimise-me.com/）。该服务操作简单，几乎所有元素都可实现变色、放缩、四方移动、旋转等操作，部分对称元素（如眼睛、眉毛）还可有聚拢/分散的选择。其最大缺点是脸部轮廓全部为圆形（也许是为了保持传统样式的MSN表情……），大部分人可能无法制作出接近本人的头像。



Minimise Me

Flash卡通图像制作小工具

在浏览器中打开地址http://www.buscarmessenger.com/avatars.swf，会进入到一个全Flash的脸形制作界面。这一小程序的功能虽然不够丰富，但好在造型夸张、风格明显。你不可能用它来制作接近本人真实相貌的图片，但用来表达一些情绪或是展示某种特色，也是足够胜任了。喜欢的话，不妨用下载软件将该SWF文件直接保存到本地，以便随时调用。



Flash卡通图像制作小工具

2.软件造脸——Face Maker

Face Maker是一款很不错的卡通头像制作工具（下载：http://www.onlinedown.net/soft/62007.htm）。本软件的最大特色是效果出众，每种元素内的每款样式都设计得很精致，素描的风格很惹人喜爱。此外元素间有良好的衔接，如果有一定耐心的话，本软件基本能把你自己接近真实地“画”出来。

10 软件采用堆积木的方式创建头像，只需从左上的“头像配件”中选择头像元素进行搭配即可。从截图中可看到，供选择的“配件”除常见的脸型、嘴巴、眼形等，还包括有颈脖、眼珠、前头发、后头发、衣领等更细致的分类。

11 选择好“配件”后，可在配件下方通过前后步进按钮，进一步选择其样式。之后，还可对样式的位置及色彩进行更细致的设置。不用太担心自己的色彩感觉，据笔者体验，软件的设置可让每种色彩都有良好的应用体现。

12 全部设计完成后即可将图像保存出来。在最下方可选择将图片存储为48×48、96×96或原图大小（192×192），这几种分辨率经常被用来制作论坛头像、QQ/MSN头像、甚至程序/文件夹图标等，也可在保存完后使用其他图片编辑器剪裁、放缩，以应用于其他场景。

3.已有照片变形——Microsoft Cartoon Maker

这是一款微软自己开发的卡通头像生成器（下载：http://download.pchome.net/34201.html）。与前面提到的Face Maker不同，这款软件并非自选“积木”，而是直接从已有的照片中，通过人脸识别技术，“提取”出脸部特征，再生成最后的卡通头像。从软件的最后效果来看，与原照片并不是很相像，但保持几分神似仍是可做到的。作为“卡通化”的另一种选择，你也不妨来试试。

MSN Cartoon

可视为上述Microsoft Cartoon Maker的线上版（http://cartoon.msn.com.cn/）。它的操作方法基本与前者一样，但初次使用时需下载并安装ActiveX控件，而在笔者的机器上（IE7.0，WinXP Pro SP3），这一插件现在不能正常工作（安装后仍提示未安装插件），不知是否为个别问题还是IE7的安全性设置提高，请大家自行尝试。

MSN Cartoon

13 软件启动后，点击“新建卡通”创建自己的第一个头像。如果保留有以前的创建项目，也可用“打开项目”来对其进行重编辑。

14 之后软件会让你打开一张已有照片，通过内建的人脸识别技术，软件将智能定位人脸的位置。这一步的操作关键是尽量选择头像正面、头部面积大、光线良好、脸部轮廓清晰的照片，例如证件照、肖像照等。如果软件没能正确定位，可自行拖动选择框锚点定位。



15 进入下一步，选择“脸形风格”。这里给出了8种风格，男左女右分组排列，各组分别为成年白/黄肤色、孩童、成年棕、成年黑。笔者建议不一定根据肤色和年龄选择，因为这里的脸形风格也会影响到下一部的发型、胡须等选择，不妨来回多试几次再选择一个最好的。



16 选定风格点击“下一步”，将看到一段有趣的动画，程序会演示其寻找脸形特征的过程，最后再生成一个脸部头像。一般来讲，如果图片满足前面所提到的条件，软件自动找到的特征应基本准确。否则，也可通过移动头像上的绿点来定位正确的特征点，挪动绿点后记得点击“预览”来看变动后的效果。



17 后一步是为刚生成的“光头”添加各种“配件”，例如头发、眼镜、胡子（男性）、表情。注意在表情一栏中可多选，甚至还有动画版，这些都与Live Messenger的很多表情对应，勾选多少，最后就会生成多少图片。



18 之后还可为头像选择“卡通身体”。在休闲、运动、幽默等3类中选择需要的形态吧。这一步的选择不会影响上一步的头像生成，而是在最后直接生成新的一组带“身体”的图片。



19 最后，在预览了所有将生成的图片之后，可选择将它们保存到磁盘，或发送邮件、设置桌面墙纸等。如果是选择保存到磁盘，软件还会让你选择最后生成图片的尺寸，除48×48、96×96、200×200之外，还可自定义，以满足其他需要。

阿尼网的“变脸基地”

提供类似的“肖像变卡通”服务（http://www.aniface.com/）。总体操作上，该服务与微软的软件/网站类似，都是通过智能寻找脸部特征点来实现，据笔者体验，它比微软的智能化程度稍低，但调整特征点的功能很友善，可通过键盘进行更准确的移动操作。与微软的“变脸”相比，这儿提供了一种不同的漫画风格，同时，它并不是完全生成新的卡通图片，而是在最后作品中包含了原照片的一些非脸部元素性的特征（例如眼镜框，但有时也会因此效果变差，总体来说，还是建议选择没有遮挡物的光洁脸部照片为原型），值得一试。



阿尼网的“变脸基地”

肖像照另类“化妆”法

通过Photoshop“磨皮”“液化”“去斑”……相信已为不少电脑用户所熟知，总之略有瑕疵的照片通过这些处理，可以另一种完美的形态出现。而下面要介绍的两种方法，与这些都大为不同，但其效果也许会让你大吃一惊！

1.表情修改大法——FaceFilter Studio

从某种程度上讲，FaceFilter Studio（下载：http://www.skycn.com/soft/24073.html，注意安装时有插件选择）可称得上是数码照片的“救星”，因为斑点可除、粗皮可磨，照相时的表情却很难在后期更改，而这款软件却可神奇般地改变相片中人物的表情。无论是要想修改个人数码照片在拍照时的遗憾，还是想变幻出各种不同表情来炫耀一下，甚至是为了修改团体照中某个人的笑容“不到位”，都没有问题。

20 软件采用向导式操作，第一步为选取数码相片并对其进行简单调整。点击左侧第1个图标载入要修改的数码相片；第2个图标用于确定面部区域，以在下一步进行放大操作；接下来的几个图标可对照片进行翻转、亮度/对比度/灰度/饱和度调整、以及缩放/拖动等操作。确定好面部区域后，点击上方第2个图标进入下一步。

21 这一步首先需要标记面部的4个关键点，分别为双眼两侧及嘴唇两侧。按照左边模特图像的提示逐一标记完即可。

22 这时已经可以看出右侧将表情调整为“微笑/忧郁”时的效果了，不过我们还要继续调整面部新出现的其他8个点，以达到更精确的效果。方法是对照左侧模特图像，逐一在照片上拖动那些小方框到对应的位置即可。完成后点击上方第3个图标进入下一步。

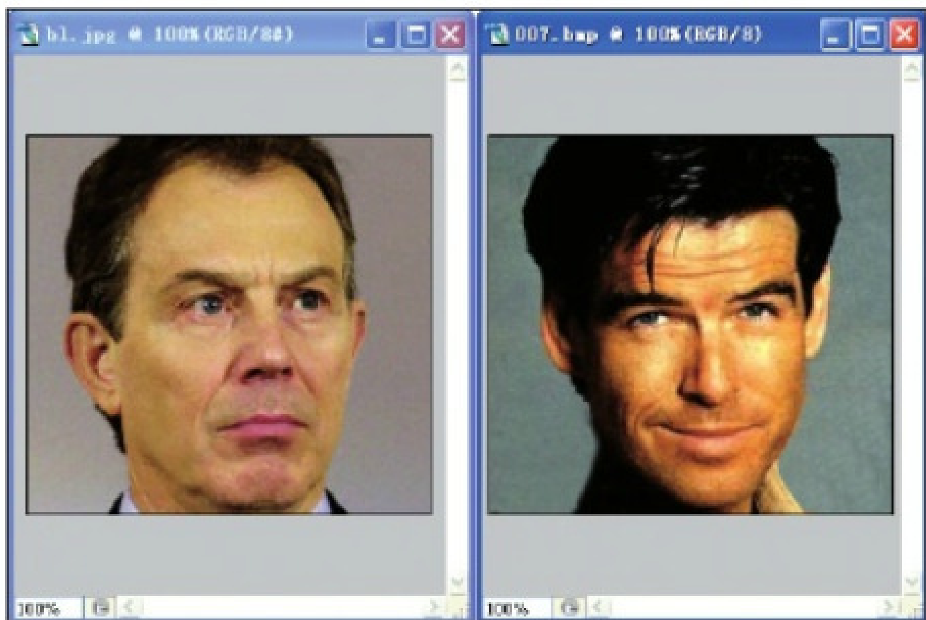
23 接下来进行最神奇的一步操作“应用效果”。程序给出了24种“魅力”模板和27种“趣味”模板，只要用鼠标在左侧选定就能立刻对照预览效果。勾选模板下方的“预览”，直接会将模特头像替代为当前头像对应修改后的图片。对照预览图片下有一个“效果程度”滑动条，拖动后可改变照片的修改强度。在这里如果想对一张照片应用多种效果，应在应用前一种效果后点右下“保存图像”按钮，再应用后一种效果，左侧最下方的3个按钮则是对应用于撤销操作而使用。

24 如果对程序默认的模板感到不满意，可以点击右上“手动调整”。在这里可以逐一对面型或面部器官的位置、大小、方向进行调整……欢乐尽在其中。完全调整好后点击上方第4个按钮进入最后一步。

25 最后一步中多次点击图片上方的“原始图片”，可以大图对照最初的照片和最后效果（抱歉，把美女变丑了……）。如有问题可以随时回到前几步再行操作，否则就只能选择区域或整幅图片保存了。

2.移花接木法——Magic Morph

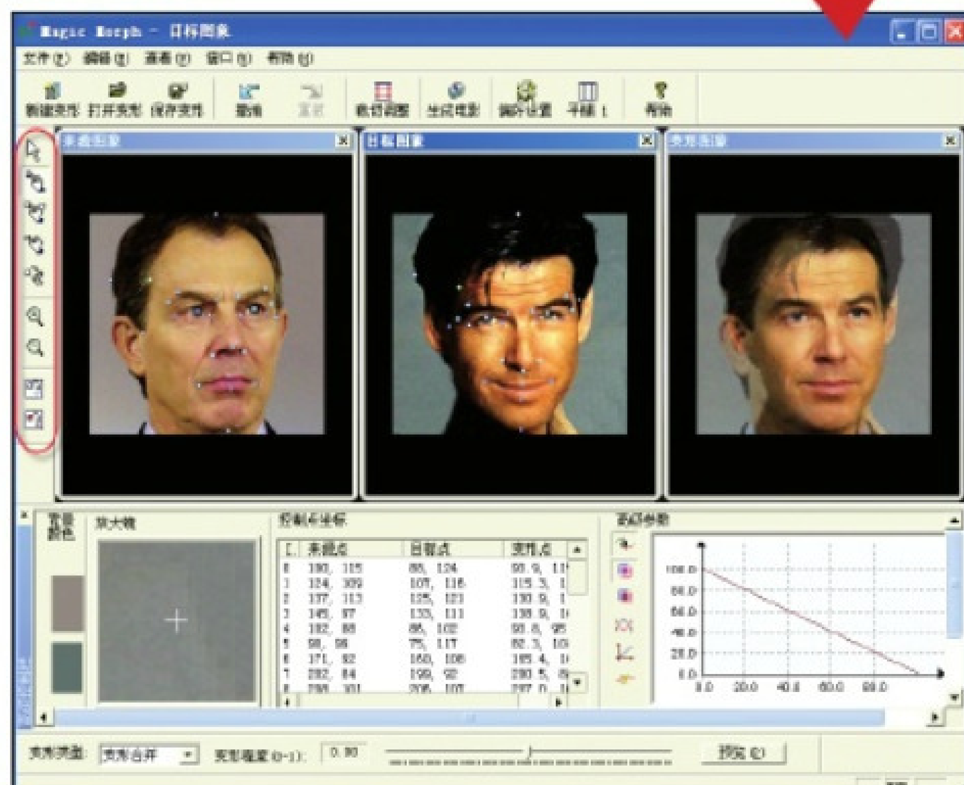
另一种“化妆”大法，是直接在“平实质朴”的照片中添加几分明星的特质，当然，如果你愿意，也可加入一些怪兽的特性！我们要用到的是专业变脸软件，这方面选择较多，这里推荐一款名为Magic Morph的软件（下载：http://www.onlinedown.net/soft/38263.htm）进行操作。英国《苏格兰人报》曾报道，通过模拟变体，他们发现（前）首相布莱尔与“007”（老版的皮尔斯·布鲁斯南）竟有着相同的脸。那么我们就以此为题做一个实验吧……



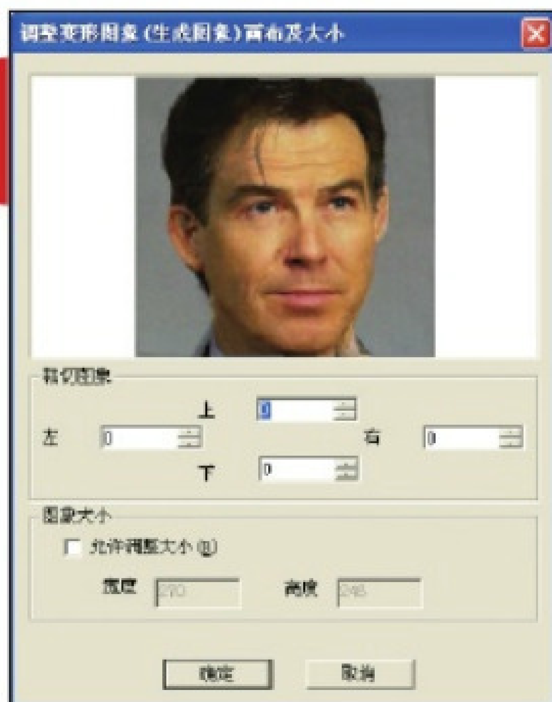
26 首先选图时应选择两幅元素大致相当的图片，之后在Photoshop中将要变脸的两幅图的大小调成一样，如果熟悉作图的话，可将两幅图元素相差太大的地方去除（如衣物等），只保留脸部内容。



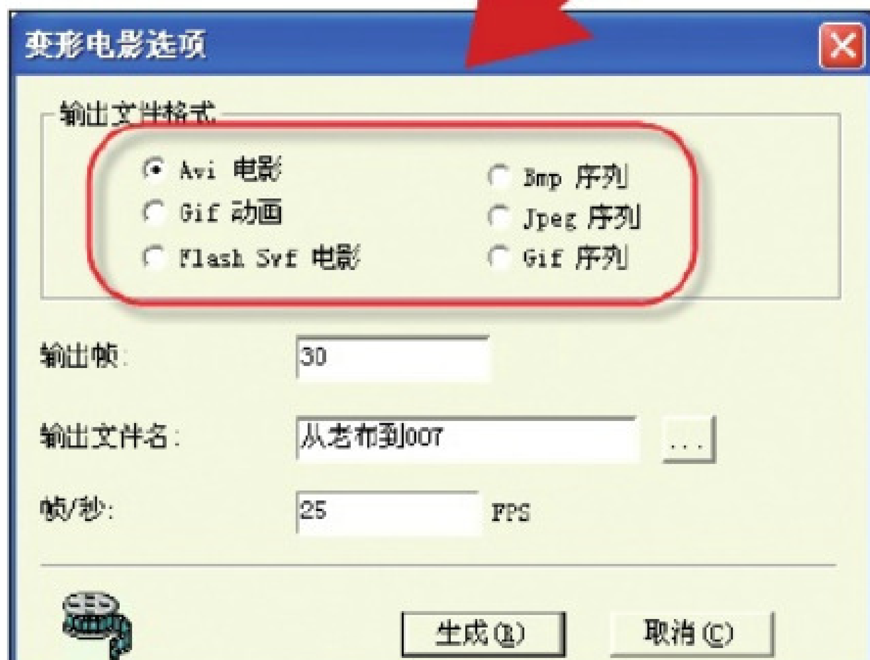
27 进入Magic Morph，点击工具栏上“新建变形”按钮，在弹出的对话框中分别点击“选择来源图像”和“选择目标图像”载入两幅图片。



28 主界面将顺次排开3幅图片，最后一张默认为变脸至50%时的静态图像，显然最初看不出任何变脸效果，这需要后面添加两幅图片相似的关键点才行。点击主界面左侧工具栏的第二个图标，在来源图片上点选一个关键点（一般为颜色变化点和重要器官的边缘处），鼠标会立刻跳至目标图片，在这里找到相似的关键点。如此反复，添的点越多，最后的变脸效果越平滑。右侧工具栏还有同时添加一组点、移动点、删除点等按钮，可灵活应用。



29 操作过程中可点击工具栏上“裁切调整”，裁剪不需要的部分。从这幅图上看一下，效果如何呢？还可以在主界面上拖动下方的“变形程度”滑杆，这里越向左越倾向于严肃政客，越向右越倾向于性感明星。



30 全部操作完成后可将变脸过程中的某一刻保存为各种格式的静态图片，也可以点击工具栏上的“生成电影”将整个变脸过程保存为AVI、GIF、Flash动画或各种静态图片序列。

形形色色的“移植”法

在PS高手的鼠标之下，一个人的头像可以被“移植”到几乎任何一个场景中（还记得流行的“小胖”与“猥琐男”吗？）。而如今在一些软件或网上服务的帮助下，普通人也可快速轻巧地尝试这一操作，虽然其灵活度不能与PS高手们的作品相提并论，但足以娱己娱他（唯一要提醒的是：修改别人的照片可能引发肖像权争端，因此未经他人同意，请谨慎使用其照片进行修改）。

1.你就是“明星”——可牛影像

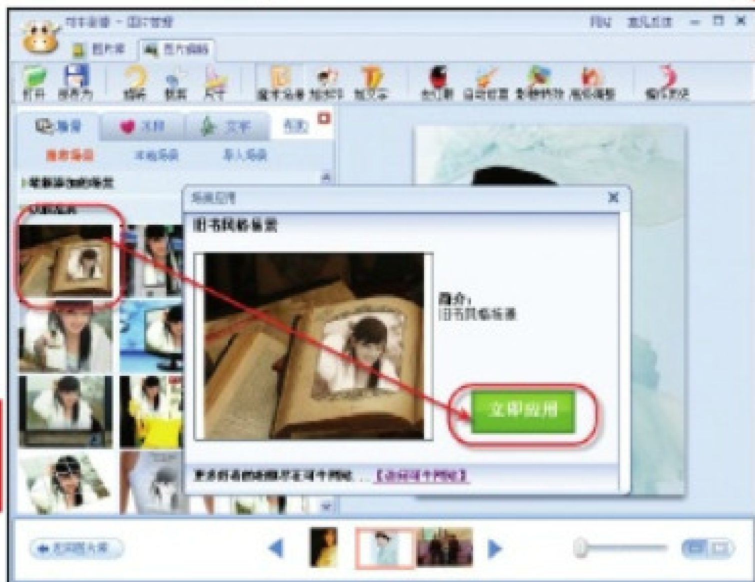
可牛影像（下载：http://www.conew.com/download.html）是一款国产的免费图片处理软件，这款软件具备许多常见的图片编辑功能，但其中最吸引人的无疑还是“魔术场景”。它可将你的头像任意“移植”到成百上千个场景中，场景中已经预留好了“洞”，只等你的头像来填入……由于软件设计良好，最后的效果很是不错，甚至可能根本看不出“移植”的痕迹。



31 打开软件后，在工具栏上点击“魔术场景”，软件将跳出对话框，让你选择要进行“移植”的照片。



32 进入编辑界面后，可看到左侧“场景”标签下提供了“以假乱真”“可爱女生”“非主流”等8个类别共上千种场景，并且绝大部分效果看起来都不错。



33 点击任意场景，软件将跳出对话框给出更大的效果图，满意的话就可点击“立即应用”。之后，由于场景内容并未随软件安装到本地（软件安装程序不到4MB），因此如果是第一次应用某场景，软件会连接服务器下载该场景所需的图片与配置文件。



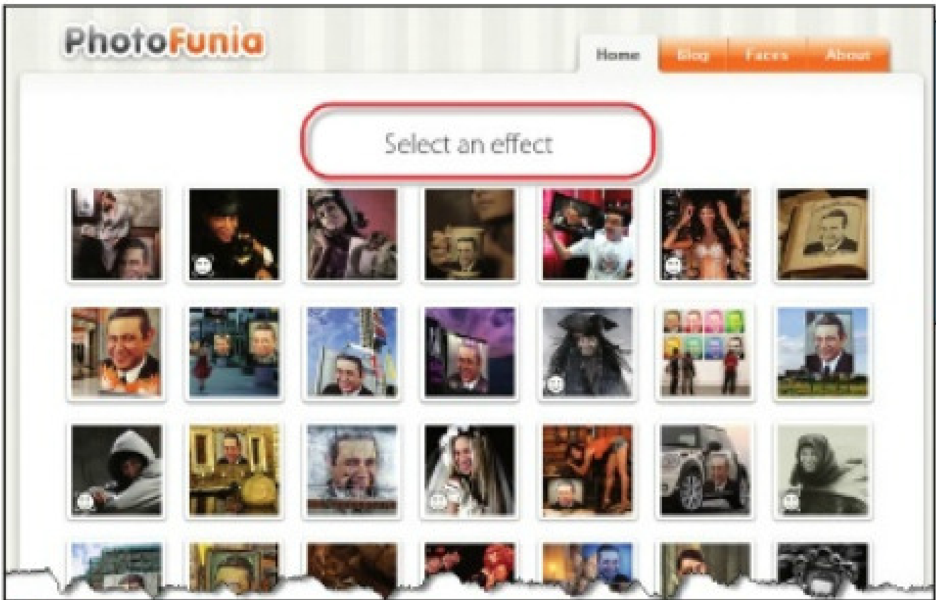
34 软件将自动按比例选择照片中的一部分“移植”到所选的场景中，但仍会留出一个半透明的“场景调整”面板，让你自行选择。在此，可选择上下/左右翻转或旋转照片，并重新定义所选照片的区域，甚至还可更换别的图片。调整完毕后，即可将图片另存，或继续尝试其他场景。



35 部分场景提供了多个镂空“洞”，因此可将一张照片的相同或不同部分填入，这时则需分别调整不同部分所需要的照片区域。方法是在镂空部分点击左键选择，或是在“场景调整”面板上选择“上一个”或“下一个”。

2.网站也“恶搞”——PhotoFunia

从不少方面来看，PhotoFunia（http://www.photofunia.com/）提供的功能都与上文的“可牛影像”存在相似点，二者效果都可“以假乱真”，只不过相比于后者，除了部分“大牌明星”的效果外，它总体的选择稍倾向于“恶搞”，另外，其可选的效果也相对少了很多。在只想轻松小闹一下的时候，它也是个不错的选择。



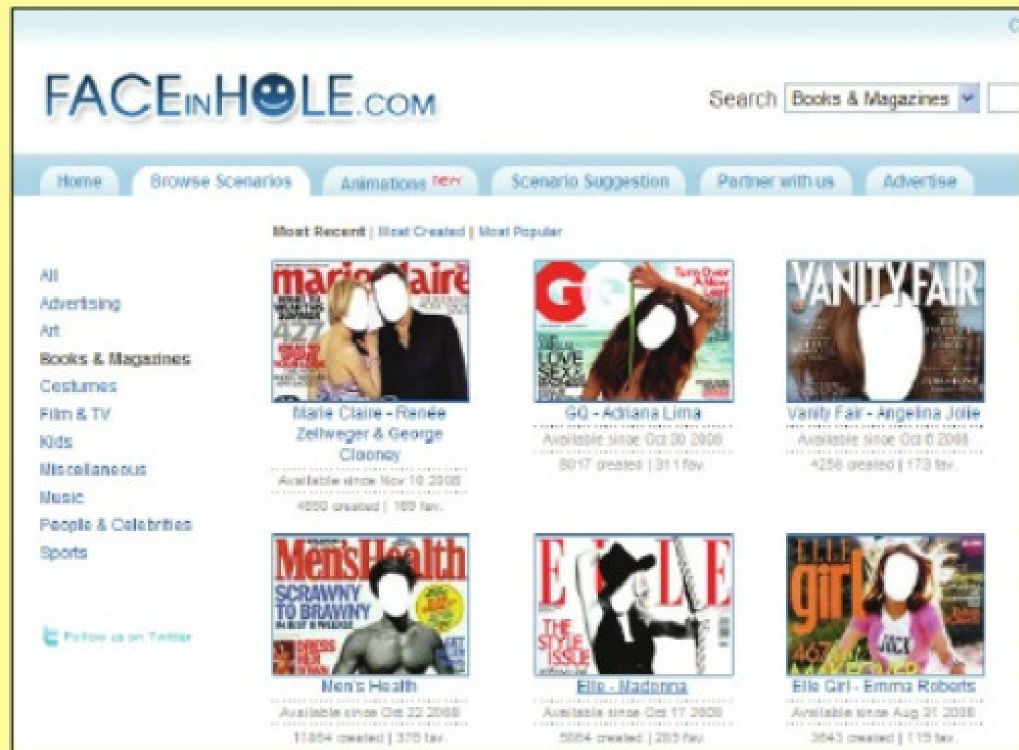
36 进入网站后，即可看到所有的特效已经全部在下方列出，选择其中的一种（Select Effect）即可。



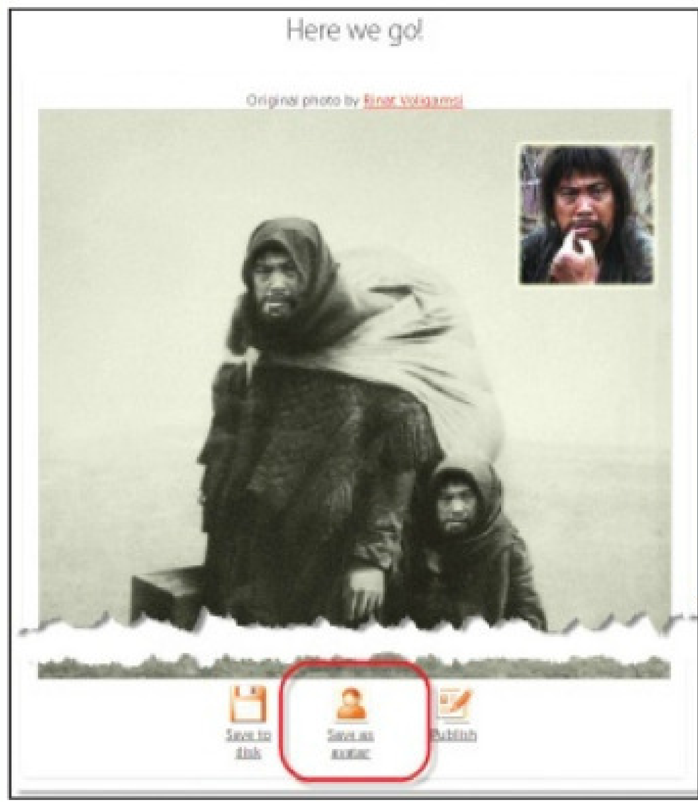
37 下一步是选择要“移植”入的照片，由于这家网站前台提供的操作功能较弱，部分替换脸部的特效，要求“浏览”的照片一定只能有一个明显的“脸部”，这样才可被后台正确识别。另外，如果不想自己的照片被网站公开，应勾选“My photo should not be available to the public（我的照片不能公开）”。

FaceinHole

一个与PhotoFunia类似的网站（http://www.faceinhole.com/），不过几乎全部是恶搞式脸部替换（不愧为“Face in Hole”！）。与PhotoFunia相比，它没有在后台智能化处理，而是提供了一个前台的操作界面，上载图片后，可自由移动、旋转、翻转画面，还可调节对比度、色相、亮度、饱和试等选项，这样虽然没有智能化操作，但只要足够细心，还是可将要替换入的照片调整得与外部场景一致，达到不错的融合效果。



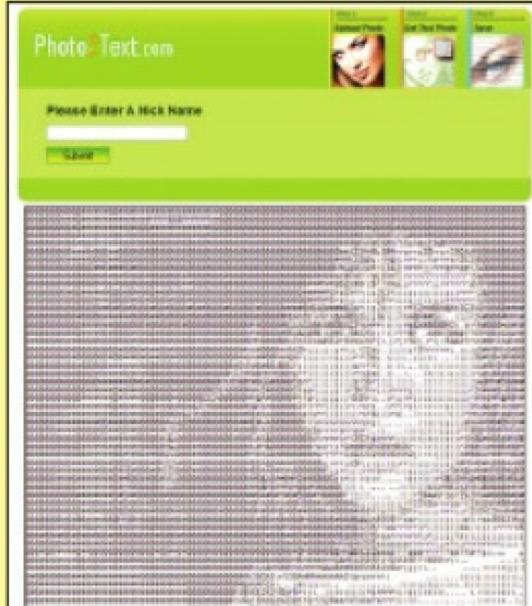
FaceInHole



38 只要被正确识别，网站很快就可给出最后的效果图（右上方为笔者所加的原图，请对照参看效果），直接右击将它另存吧！而点击下方的“Save as avatar”，还可直接将图片的头像局部保存为100×100的形象照。

Photo2Text

一个能将图片转换为ASCII码的网站（http://photo2text.com）。这样，图片直接用纯文本就可表示。软件操作很简单，只要“浏览”选择目标图片即可开始转换。但要注意的是纯文本由于字体的原因，可能会显示出不同的效果。本网站用的字体是“Lucida Console”，如果使用其他字体（例如将生成结果拷贝到记事本，但记事本却不使用该字体），那么显示也许不会正常（例如人物整体偏瘦，或根本就看不出形状）。因此，如果要在网站上发布这样的ASCII“图片”，有条件的话尽可能设置对应的字体。


Photo2Text

Photoshop上的简单素描

尽管以上都是以“避开”Photoshop为目的来给肖像照“化妆”，但实际上，如果手上正有一份Photoshop，只要掌握一两个固定的操作手法，只需简单几步就可让手中的图片素描化，那么又何乐不为呢。



39 打开要修改的照片，首先按Ctrl+Shift+U去色，并将背景图层复制一份。



40 选择背景副本图层，按Ctrl+I将其反相，将图层混合模式由“正常”改为“颜色减淡”，这时画面将基本一片空白。



41 执行菜单“滤镜→其他→最小值”，根据情况设定半径值，一般1～4即可。到此即完成了任务。



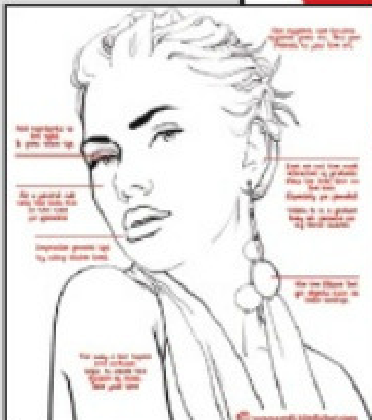
42 这是原始图片和最终图片的对比。



43 反相、图层之间的混合以及滤镜的使用是基本的操作技巧。这里可将滤镜这一步改为“模糊”类下的其他滤镜（甚至任意类别的滤镜），就会有更多效果。这里展示了另两种滤镜的使用效果（“模糊→高斯模糊→30像素”“其他→位移→水平5，垂直5”）。

小提示：这种方法实质上都是让轮廓显现的操作技巧，这样也给原始图片提出了一个要求，那就是脸上希望能尽量光洁，以免轮廓化后在脸上留下明显的“划痕”。若原始图片无法做到这一点，应首先对脸部“磨”一下皮，简单化的操作就是选择脸部区域再适当运用模糊滤镜。

更为高级的PS技巧：如果需要利用肖像照画出更为出色的照片，则需要路径、通道、蒙板等综合专业知识的应用了，更重要的是，你需要有一些专业的美术知识……此外，再加上非常细致的耐心——这已经不是本文的篇幅可以仔细讲述了，这里仅给出网上一外一中的两篇实例教程，都是直接根据肖像照画出的作品，有兴趣的朋友可以参考着去尝试：

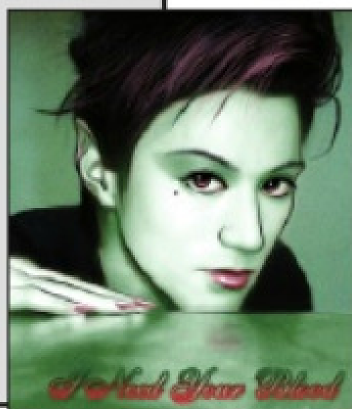




如何描画轮廓（英文版，最终成品参考右图）：http://www.melissaclifton.com/tutorial-comicbook.html

如何上色（英文版，最终成品参考插图9）：http://www.melissaclifton.com/tutorial-popart.html

综合教程（中文版，最终成品参考插图10）：http://bobd.cn/itschool/graphic/Plane/Photoshop/Instance/200608/itschool_6607.html





冬天里的春天
——数码产品助你过寒冬

■湖南 陈磊

数码产品防寒抗干，看似翻老话题，但是每年冬季笔者给新老朋友推荐一些保暖数码设备时，都会得到一些极为惊喜的回应（我都责怪他们不看《大众软件》）。况且新的一年，又有不少新的创意出现，那么在这个春节、情人节还未到来的日子，让我们撒网收罗一番，看有哪些产品适合你自己，哪些适合亲友，哪些只适合看个新鲜……

1 鞋与手套的伴侣
Pacific Outdoors Deluxe Boot and Glove Dryer





先来猜猜右图是个什么东东？躺着的机器人？但其实它是一个烘干/暖和靴子和手套（Boot and Glove）的机器——只要看看左你就能明白了。“机器人”的“手”和“脚”上都有密集的小孔，以充分散发热量。大家都知道冬天湿的靴子和手套难烤干，因为里面通道长，暖气难以循环进出，而直接像这样将加热器具塞进去，问题就好解决了。除烤干外，拿它先将放在角落里冰冷的鞋或手套加热，再套到脚上、手上，你一定会感到寒冬里的一丝幸福。这款机器目前可在国际的Amazon网络购物平台上买到，售价是44美元（约合人民币300元）。

健康过寒冬 2
USB负离子氧吧/Body Tanner

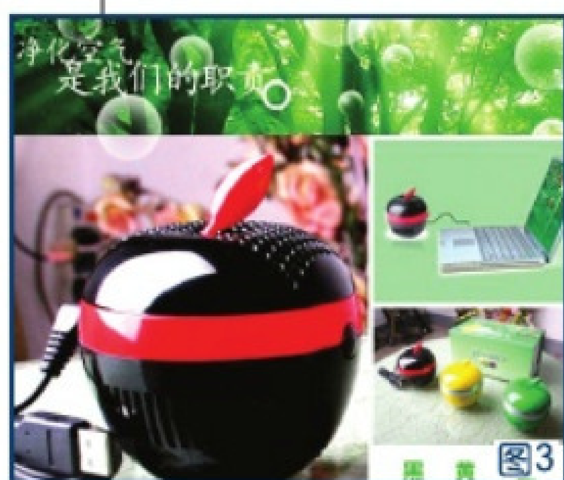


图3

冬天的室内活动明显增多，疏离阳光，加上门窗紧闭，室内空气不流通，因此务必要更关心一下自己的健康。左图展示的是一款小型负离子发生器，虽然造型小，但却身兼两个功能。功能一是通过制造负离子来改善空气条件、促进身体新陈代谢、减少静电和辐射的危害；功能二是通过内部的活性碳来过滤、消除空气中的烟尘、异味。这样的小东西目前在国内网购平台上只需不到50元即可入手。



而右图则是一款模拟日光照射的数码设备。这款机器名为“Upper Body Tanner”，即保持肤色为曝光浴后的古铜色。它通过400W的卤素灯和一个反射板，可将模拟出的“日光”打在4英尺范围内的你的脸或其他部分的皮肤上。机器有30分钟的安全计时设定，不必担心自己被“烤”过分了……不过，笔者现在思考的是，如果不考虑肤色健康，只是作为一款加热器的话，277美元（约合1900元人民币）的价格会不会太贵了些……


图4

3 打字手不僵
USB保暖手套

在北方有暖气的室内，冬天打字并没有什么不便。但若是在南方的冬天生活过，就会知道湿冷的天气是如何让手指关节一寸寸变僵，无论是敲键盘还是按鼠标，都会变得不灵活。而对于坐在电脑前的你，只要一双USB保暖手套就能很大程度解决这个问题。这种

手套外表看似普通，但其中却加入了电热转换芯片，只要连接到电脑的USB接口就能产生热量。若平时不插电，也可将其中的接电模块拆下，当成普通手套使用。目前这类产品类型较多，功能也稍有区别。例如，有的是两只手套共用一根USB线、有的具备温度调节功能、有的还具备有护腕设计，至于样式更是多种多样。在淘宝等购物平台上，该类产品价格从10元到70元的都有，挑选时建议首先考虑USB连接线及接口的质量。



4 脚暖心也暖

USB保暖鞋



相信大家都有这样的体验吧：脚是凉的，身体怎么也暖和不过来，而中医也认为保持脚部的温暖有助于身体的健康。因此冬天无论是在北方还是南方，穿上这样一款USB保暖鞋，相信你的生活也会随之温暖起来。这类鞋的原理、价格都与上述保暖手套相当，在网购平台上也很容易搜到，但是鞋更注重舒适感，脚的动作一般也比手上大，同时还要注意如果已经加热，过厚的材料是否会让你直接出汗……因此选购时除注意连接线，还需慎重考虑一下材料的问题。

5 全副武装

USB电热毯/垫





右图是一款小辐面USB电热毯，尺寸约为50cm×70cm，冬天使用电脑时把它铺在膝盖上，将让你的双腿感到颇为舒适，对于风湿患者，这样一款产品可能更为实用。只是要注意的是，由于发热面大，这款产品的工作电流也达到了近500mA，因此使用时最好不要与其它USB设备并联（参考插文）。这款产品目前也可在国内网购平台购得，价格约350元。

上图则是一款USB电热靠/坐垫，对于长坐在电脑前的用户，可将它垫于腰后，也可直接坐在其上，在干净的家中，摊在地上直接穿袜子踩上去也未尝不可。这款产品的网购价则不到40元。

正确给USB保暖设备供电

相信真正有需要的朋友，有可能会购买一系列的USB保暖设备。那么如何给这些设备供电则成为一个不小的问题，由于电脑上USB接口有限，有的朋友可能会采用增设USB HUB的方法来连接多个设备。这样带来的最大的问题是，连接USB HUB的USB接口必然要承受所有设备工作电流之和。USB产品一般来讲电流设计都会低于500mA的行业标准，但作为发热保暖设备，其电流也不会太低，因此，如果是多个设备通过USB HUB并联在一起同时工作，很有可能因总电流超标，导致你的USB接口被损坏！事实上就有这样的案例，因为在笔记本的同一USB接口上连接过多保暖设备而导致该接口烧坏（很麻烦的维修项目之一）。



一个USB HUB可不能连接太多USB保暖设备

因此，如果直接连接电脑，建议不要用USB HUB扩展并联多个这样的设备。如果电脑接口实在有限，可额外购置交流电转USB的转换器代替，但是在购买转接器时，也务必注意，如果你打算通过一个转接器接驳多个USB保暖设备（搭配USB HUB），那么转接器的质量一定要过关。一般在转接器上都会标明额定电流，其实这就是这款转接器能承受的最大工作电流，因此，市售一般的300mA转接器，如果拿来拖动多个保暖设备，很有可能不多久就命丧黄泉。而好的转接器，例如卡登氏品牌，多具备1A（1000mA）以上的额定电流，接上两三个保暖设备应无问题。因此，要么每个USB设备都配一个廉价转换器，要么用“较好较贵的转换器+USB HUB”连接多个设备。不过，你还是应当在购买USB保暖设备之前，向卖家咨询产品的工作电流，再做最后决定。



市面常见的300mA转接器也不能承受多个USB保暖设备之“重”

6 补水也方便

USB加湿器



加湿器在北方是很常见的居家必备物，但如果要把它放在电脑旁，一定要注意电脑自身的防潮，因为一般的加湿器在工作时，都会在其附近“铺”上一层水汽，如果是键盘，特别是笔记本之类，最好还是远离一些比较好。这里推荐的是一款气化（不是汽化）式微型加湿器，它的尺寸仅12cm×12cm×18cm，加上喷出的是非常小的水颗粒，肉眼看不到雾气，更不可能打湿周围的物品，因此非常适合电脑一族摆在办公桌上使用。这款加湿器也可直接使用两节5号电池，因此要放在床头为脸部保湿，也未尝不可。

7 不再赖被窝

Philips Wake-Up Light



冬天的被窝最让人难舍：寒冷无疑加重了赖床心理。而这款有意思的电子产品，它本质上是一个闹钟，但是闹醒人的方式却颇为“优雅”：它会通过灯光的变化，模拟自然的日出让你悄然感觉到早上已经来临。尽管人在睡眠中，但仍会对外界光亮有感知，这个大闹钟不断增加的亮度，就会给大脑发出信号，让大脑逐渐减少促进睡眠的激素。如此，你将不会感到那样嗜睡，赖床的心理也会缓解不少。P

大众试客，免费请你试！

www.poptry.com

借2009年1月《大众软件》改为旬刊之机，我们隆重推出全新的网络互动平台——“大众试客”（网址：www.poptry.com）。“大众试客”是一种全新的体验式网络平台，采用公开透明的形式，在《大众软件》相关编辑和评测工程师的指导下，由真正的消费者和用户通过亲身体验和试用，对产品的优劣进行点评。“大众试客”的口号是“喜欢你就揣着走，不好大家一起踹”——从消费者的角度出发，将话语权和决定权交给消费者，让厂家了解到消费者真正的需求和呼声，是“大众试客”给自己的使命和责任。

“大众试客”网站将汇集时下最新、最酷、最受关注的各种正版软件/游戏、硬件/数码产品乃至网络游戏的内测帐号等多种资源，无论价值高低，我们都会将这些产品赠送给申请试用的消费者，不需要巨额的押金、不用担心变相的强制购买消费，“大众试客”的要求仅仅是说出你真实的体验感受和使用心得，以求给更多的普通消费者借鉴——让每一个消费者都能了解到产品的真实情况，从而买到最符合自己需求的产品。

从2009年1月1日起，加入“大众试客”的行列，向所有消费者大声说出你的观点——喜欢你就揣着走，不好大家一起踹！

好用你就揣着走，不好大家一起踹！

你想用最小的代价获得最新、最酷的产品吗？
你想让厂家知道你对产品设计的看法吗？
你想在最权威的媒体上点评产品设计的得失吗？
你想在第一时间将自己的体验与万千消费者分享吗？
——加入“大众试客”的行列，以上这些你都可以轻松做到。

“大众试客”成员将有机会在第一时间获得最新最酷的产品，从手机、MP3、数码相机到主板、显卡、显示器等，并在《大众软件》编辑和评测工程师的指导下完成对产品优劣的点评——“试客手记”。

“大众试客”是干什么的？

“大众试客”第一期活动部分产品介绍

当我们将“大众试客”的方案放在各大IT厂家的负责人面前时，他们无一例外地表现出极大的兴趣，并表示愿意尽可能地为试客成员提供最新最好的产品，我们将定期在《大众软件》上对各厂家提供的试用样品进行介绍，下文是第一批参加“大众试客”活动的产品简介。需要强调的是，受篇幅和时间的限制，还有许多产品未能在这里一一列出，在此我们对厂家的热情和无私表示由衷地感谢，也请各位读者和试客谅解。请大家关注我们的网站（www.poptry.com），我们将在第一时间公布更多、更新的试客样品资讯。同时我们也欢迎广大读者、试客为我们提供宝贵的意见和建议。

注：市场参考价格为截稿时的市场价格，所有产品均无偿提供给试客，而试客申请费用则是产品的邮寄、保价和其他相关手续费用的总和。

移动存储

1.8英寸小巧便携——旅之星小西部30GB

市场参考价	400元
试客申请	80元
样品数量	5

产品特点：

特种工艺处理的合金外壳
皮革外套，美观便携
1.8英寸硬盘
0欧姆过流保护电路，有效保护硬盘安全
USB 2.0接口





旅之星小西部是一款非常小巧的移动硬盘，说它小巧，是因为它采用了1.8英寸硬盘，比常见的2.5英寸硬盘明显小了一号，更便于用户携带。小西部的外壳采用经过特种加工工艺处理的不锈钢材料，具有防磁、防电波、耐压耐冲击等多种优点。金属外壳上覆盖了特殊的一体化皮革外套，不仅使外表更加美观，还具有不错的防震效果。小西部内的1.8英寸硬盘采用FDB自动液压滚轴平衡技术抵御震荡，具有低电压启动技术，适合各种机型，同时也具有0Ω过流保护电路，有效保护盘体安全。另外这款产品还内嵌了专用加密、数据恢复、杀毒等工具软件，全方位保护用户的数据安全。

我怎样才能加入“大众试客”的行列？

“大众试客”群体由《大众软件》的读者及网友组成，从2009年1月1日起，只要登录大众试客网首页（网址：www.poptry.com），选择“新用户注册”，按照提示完成注册过程即可加入“大众试客”的行列。另外，《大众软件》官方论坛“大软地盘”的注册用户均已自动成为“大众试客”的成员，用户可使用原有ID直接登录并申请各种试用产品。

“试用样品”需要归还吗？需要我支付额外的购买费用吗？

只要试客能在规定时间内（具体时限请参考相关产品的申请须知）完成“试客手记”，并通过编辑的审核，就可以无偿获得试用产品的所有权。也就是说，这款产品将免费赠送给你，无论它的市场销售价格是多少。

注：

需要试客承担相关的运输、保价及手续费等相关费用。相关收费标准按照实际发生费用计算，具体细则请参考“大众试客”网站的相关页面。



“大众试客”形象代言人：神经将向你示范，什么叫做大家踹！

“大众试客”新用户简要注册流程

1.登录“大众试客”网站；
2.点击“新用户注册”；
3.仔细阅读相关协议，同意后进入下一步；
4.按照要求填写用户名、密码及其他相关注册信息即可。

1080p全高清——明基E2200HD

液晶显示器

市场参考价	1699元
试客申请	340元
样品数量	4

产品特点：

21.5英寸16：9
分辨率1920×1080，支持1080p点对点显示全高清LCD
HDMI 1.3版，高画质数字影音输入接口
皮革质感背部设计，高亮镜面烤漆
内置多媒体音箱，带音频输出接口
Senseye+ photo显彩科技2代
灯管寿命长达50 000小时



毫无疑问现在已经是高清时代，宽带的普及和计算机性能的进步，使1080p规格的高清影片逐渐成为电影爱好者追逐的热点，而越来越多的游戏大作也专门针对1920×1080分辨率进行优化——一台能在分辨率上提供完美支持的显示器成为明智的选择。明基E2200HD是一款支持1080p“点对点显示”的21.5英寸液晶显示器，所谓“点对点显示”，是指显示器的物理分辨率达到1920×1080，只有这样的分辨率才能保证影片和游戏画面没有任何失真和变形，以完美的状态展现在用户面前。除此之外，这款产品还拥有时尚的外观设计，独特的皮革质感背部设计和高亮镜面烤漆结合，在同类产品中别具一格。明基专有的Senseye+ photo显彩科技2代能明显提高画面显示质量，增强影片回放效果，HDMI 1.3接口保障影音信号的质量，50 000小时寿命的灯管更极大地延长了产品的使用寿命。

我如何申请试用样品?

要获得试用样品，只要登录“大众试客”网站申请即可。申请流程简单明了，只要4个步骤，花费3～5分钟就可以。具体过程如下：

1.登录“大众试客”网站；

2.选择自己感兴趣的产品，并点击“申请试用”；

3.仔细阅读相关协议，同意后进入下一步；

4.填写自己的相关信息，包括收取试用样品的邮政地址、收件人姓名、邮政编码、联系电话、身份证号码等，全部填写正确后提交即可。

注：

请务必填写真实信息，每件样品发出之前会有专人核实相关信息，如与填写内容不相符将被取消试用资格。

请务必提供真实有效的证件号码（身份证、护照、驾驶证、军官证等），填写虚假信息者将无法领取试用样品。

试用申请提交后，我们将每天从申请试用的试客中抽取一位或多位试客（根据试用样品数量决定），并以快递或EMS的方式第一时间将试用样品送出。

申请的人很多，总是抽不到我怎么办?

为感谢大家参与活动付出的热情和关注，“大众试客”网站将自动为没有抽中的试客增加特殊积分，该积分累计达到标准者，可直接获得下一个产品的试用资格，无需抽签。

酷炫触摸操控——明基E1050t

市场参考价	1580元
试客申请	300元
样品数量	2

产品特点：

不锈钢金属机身
“点、圈、滑”触控操作方式
千万像素感光元件
三倍光学变焦镜头
笑脸识别，面部优先对焦

对一位钢琴家来说，人生最大的享受莫过于在琴键上跳舞，手指的每一次敲击，都会留下美妙的旋律。对一位摄影师来说，人生最大的享受莫过于按下快门的瞬间，美好定格为永恒。明基E1050t拥有“点、圈、滑”的触控设计，只要用指尖在屏幕上轻轻划个圈，被圈选的部分就会自动放大12倍，每一处细节都描绘得淋漓尽致。用指尖在屏幕中央轻轻滑动，还可不间断地浏览照片，再也不用一次又一次地点击按键翻页了。这款产品不仅可拍摄千万像素高清照片，还可输出16：9高清影像。三倍光学变焦的多层镀膜镜头，在有效防眩光的同时，极大丰富了画面色彩。S.S.F.超级防抖模式能有效防止因手部抖动而造成的相片模糊，配合高ISO感光度，可获得双重防抖的最佳效果。





数码相机

我没有相关的专业知识，也能写出符合要求的“试用手记”吗?

“试用手记”与《大众软件》的产品评测报告不同，着重强调用户在使用中的感受，只要试客将自己试用时的真实感受清楚地表达出来，就是一份合格的“试用手记”，比如：“我觉得这款产品的优点是……缺点是……”“我喜欢它的……设计”等。

你看，这其实一点也不难：）

完成“试用手记”后，我还能获得其他奖励吗?

当然，每一个完成“试用手记”的试客都将获得相应的“试客积分”。积分多少取决于两个方面：

1.“试客手记”的完成质量，内容翔实准确者可获得更多积分；

2.“试客手记”提交的速度，自试客收到试用产品之日起，提交越早积分越高。

我的“试用手记”有人看吗？会对消费者产生帮助吗?

每一篇“试用手记”都会在“大众试客”网站与该产品相关的页面显要位置刊登，以供消费者浏览借鉴。获得较高评价的“试用手记”还将获得在《大众软件》相关栏目刊登的机会，与全国超过30万的读者分享你的使用体验和对产品的评价。

玩转《魔兽世界》——迪兰恒进HD4650冰钻

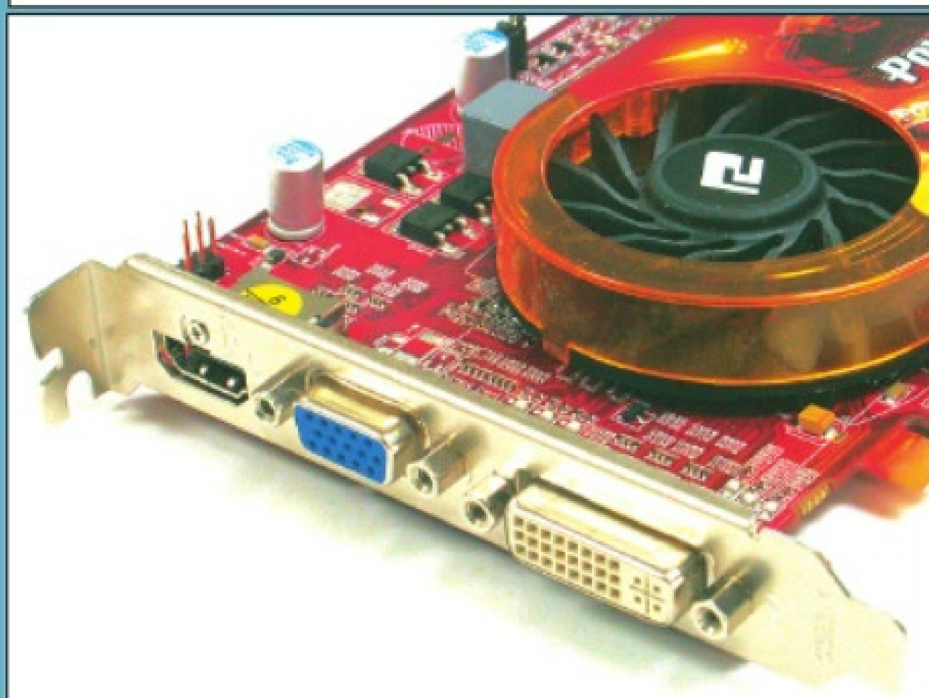
显卡

市场参考价	499元
试客申请	100元
样品数量	3

产品特点：

55nm RV730核心
非公版设计，做工精细
全固态电容+贴片式钽电容
完美支持DirectX 10.1
UVD2高清视频加速技术
HDMI+VGA+DVI输出接口





迪兰恒进HD4650冰钻最大的特色就是其非公版设计，优良的做工和远超同类产品的用料。这款产品的供电电路采用分离式设计，核心和显存拥有独立的供电回路，供电电路中全部采用固态电容和封闭式电感，在滤波等其他部分电路则大量采用了贴片式钽电容，这样的设计在同类产品中是非常罕见的——由于成本较高，贴片式钽电容往往只出现在中高端产品中，迪兰恒进HD4650冰钻在设计制造上的用心可见一斑。这款产品采用RV730核心，搭配256MB 1.4ns GDDR3显存，核心/显存频率为600MHz/1400MHz，应对《魔兽世界》等大型3D网游绰绰有余。这款产品还留有一定的超频余地，鉴于其出色的电路设计和做工用料，超频性能值得期待。

厂商一般不为赠品和样品提供质保，“大众试客”的试用品有质保吗？

一般情况下，厂家不为活动赠送的样品提供质保和售后服务。经过我们与各厂商的沟通和协调，参与试客活动的样品将同时附带一张“大众试客”专用身份卡，凭此卡用户可获得完整的售后服务和质保。

“试客积分”有什么用呢？

“试客积分”可用于直接换取“大众试客”网站提供的产品试用名额，无需排队抽签，并且不受产品种类和型号的限制。

“大众试客”活动简要流程介绍

1.“大众试客”网站发布试用产品信息，包括产品名称、图片、参数等，并公布试用品数量；

2.自产品信息发布之日起，每天在申请者中抽选一名或多名（视试用品数量决定）试用者，直到所有试用样品发送完毕；

3.获得试用样品的试客向网站相关负责人提交“试客手记”，通过审核后可获得产品的所有权以及相应的积分奖励；

4.未被抽中的申请者将获得特殊的积分；

5.所有“大众试客”成员均可在活动进行期间申请以特殊优惠价格团购该产品，团购申请人数达到一定标准，将由“大众试客”网站负责与厂商协商团购的优惠价格等事宜；

6.欢迎大家在“大众试客”论坛中就产品相关的各种话题展开讨论。

主流玩家好伴侣
——迪兰恒进HD4830雷钻

显卡

市场参考价	799元
试客申请	150元
样品数量	3

产品特点：

与HD4870/50相同的RV770核心
512MB 1.0ns高速GDDR3显存
完美支持DirectX 10.1
UVD2高清视频加速技术
HDMI+VGA+DVI输出接口





熟悉显卡市场的玩家都知道，RADEON HD4870/50凭借先进的核心架构和多达800个的流处理器成为目前最好的游戏显卡。但HD4870/50相对较高的价格使它们难以成为主流玩家和升级用户的第一选择，作为ATI的核心合作伙伴，迪兰恒进率先在国内推出了HD4830雷钻。这款产品采用与HD4870/50相同的RV770核心，只是在流处理器单元方面略有缩减，总数为640个，但由于显存位宽等关键规格并未缩减，因此凭借较高的核心/显存频率，迪兰恒进HD4830雷钻的性能与公版HD4850相比差距并不明显。这款产品采用奇梦达生产的1.0ns GDDR3显存颗粒，显存容量为512MB，核心/显存频率为575MHz/1800MHz，在3DMark Vantage High模式下得分轻松突破3000大关，性能完全可满足当前大型3D游戏的需求，HDMI输出接口和高清视频加速功能有力保障了影片的回放质量，是主流游戏玩家和升级用户的上佳选择。P



空门：颓废下生长的犀利

林晓：啦啦啦，页码真是个好东西。从本期责编那里颤颤巍巍接过页码表的时候，我几乎要喜极而泣——同学们，咱们终于不用憋屈在小店里了，咱们终于可以豪华装修了……咱们，555555，终于可以一次就痛痛快快读两万字的小说了……不仅是小说，还有作者创作花絮、专访等等，全都可以做在里边。同学们，我为此可是激动得三天都没睡好，我容易嘛我。

现在，我终于可以说上月刊的剧场供开胃菜，下月刊的剧场供饭后甜点，这华丽丽的大菜由月中刊剧场专供。

好了，闲话不说，上菜！



本期小说的作者空门，曾经以一篇名为《在大兴安岭数松鼠》的科幻小说扬名天下，令我等热泪盈眶，以为中国科幻创作群又将迎来一颗新星。后来发现，空门是星星不假，具体是不是科幻的星星可就难说了，要知道这家伙涉猎领域颇多——虽然每个人看到空门，都问他是不是没睡醒，但他那颓废外表下的那腔子热血，可从来没冷却过。

林晓（以下简称林）：和我们的读者介绍一下自己吧。

空门（以下简称空）：我叫空门，这名字当然是笔名。大概是高中时候给自己取的，当时我是守门员。我是四川人，生于资水以北，毕业于五道口高等技校。

林：等等，我记得你是从清华大学毕业的。

空：那清华不是在五道口嘛……

林：昏，听说你现在在制作游戏？

空：哦，那都是过去式了。我曾经是一个小型游戏工作室的技术负责人，专注于服务器技术，但在图形界面上也有相当的积累。现在致力于编程语言和软件工程的研究，

林：我知道你对应用数学一向很感兴趣，称自己为“民间数学家”。

空：我现在仍然感兴趣。优化算法、控制论和人本界面，这些词儿我看见就很有幸福感。为应用数学摇旗呐喊那是我相当乐意做的事情。一度我还兜售山寨版的拓扑学。

林：看来你的爱好相当广泛啊。

空：是啊，我还喜欢写作、摄影、绘画，视频游戏、重金属乐、彩色漫画和科幻小说都是最爱。而且曾经在水木清华网友版的莎士比亚名剧《仲夏夜之梦》里扮演过裁缝和一棵树。

林：我看过那部戏的光盘。你演得非常出色。

空：是吗，但我觉得还是写小说比较有乐趣，就是需要时间和心情。

林：看到你又开始写东西我很开心。

空：我总是热衷于描写政治阴谋、地缘政治这些敏感题材，很难发表在正式刊物上。近两年忙于成家立业，写作就被荒废了。

林：那怎么又开始创作了呢？

空：是《红火星》又撩起了我创作的欲望。虽然我永远也达不到大师的高度，但娘校有“行胜于言”的古训。便有个长篇小说的构思，但是连篇像样的中篇小说都没完成过，因此只好从短篇小说开始练。这才发现压在手上的作品多少有些粗制滥造之嫌，不能发表也是正常的。从这堆半成品中发现了《被猎杀的鹿或其他》，重新修改了这篇文章，就有了今天大家读到的《猎杀——西伯利亚》。



空门的作品把自己也画进去

林：这两篇小说有什么不同吗？

空：最大的区别还是背景换了。以前写得非常烂。人物塑造很失败，只有一个人唱独角戏。队长是一个空洞矛盾的人物。没有地缘政治的背景，只有中美空洞的对抗；没有故事铺垫，用大量的叙述和对话来介绍技术细节。《被猎杀的鹿或其他》此文写于中国大使馆被炸之后，文字粗糙，但人物和布局尚可。当时受杰克•伦敦和海明威的影响较大，小说中两个人物都是典型的硬汉，是一出带宿命论色彩的悲剧。刚读完《骑兵军》，于是把主人公换成俄国人，地点也被换到了西伯利亚。再次找到了写作的乐趣，索性将原作推翻重写了一遍。

林：你怎么看游戏的？

空：庸俗一点是一种娱乐，说好听点是交互式艺术。少数优秀的游戏可以能代表现代艺术的极致。

林：最近打算写点什么？

空：在写一个中篇。受刚去世的迈克尔•克莱顿的影响，专注于信息技术与现实主义题材。决定将其写成技术惊悚小说，以此向迈克尔•克莱顿致敬。

林：这篇小说是以《辐射》为背景的吗？

空：是的，小说受到《辐射》影响很大。世界浩劫、动力装甲这些概念都是从Fallout来的。

林：好的，谢谢你给我们的读者带来这样的好文章。希望能早日读到你的中篇。

空：这个我会努力的。

名家推荐

猎杀——西伯利亚

■北京 空门

Act 1 南下

这一年秋天，弗拉基米尔·巴甫利钦柯决定去南方过冬。过去几年里我们总是沿着西伯利亚广袤的森林中旅行，在东边找一个冰封的河畔，像因纽特人一样在冰屋里熬过最冷的日子。是巴甫利钦柯教我如何在西伯利亚生存，他很清楚这样做的风险，我只说了一句："巴甫利钦柯中尉，南方的美国佬可是像苍蝇一样烦人。"巴甫利钦柯挥舞着手中的猎刀，对我说："马克西莫夫医生，我们得给美国佬一些颜色看看，西伯利亚冬天的色彩实在太单调了。"我不明白巴甫利钦柯怎么想的，但是我已经厌倦了这一切，懒得和这个职业军人争辩。巴甫利钦柯只带了猎刀和一把自动步枪，我照例带上狙击步枪和缴获的一把美制手枪，我们带上了所有弹药，其实也没几个弹夹。营地里我唯一怀念的就是卫星数字广播，它是我们与文明社会的唯一纽带。

我们沿着山脉向西南走去，一路除了森林就是荒漠。日益萎缩的人口让俄罗斯联邦变得越来越虚弱，而华盛顿和莫斯科在阻止东亚人移民西伯利亚这一点上还是高度一致的。新西伯利亚铁路附近的一个城镇已经被荒废了，于是我们在那里补充了一些文明社会的食物。我们的俄罗斯同胞没有留下一瓶伏特加，却留下了很多医疗用品。巴甫利钦柯恶毒地诅咒亡国奴贪杯的时候，我给自己来了一些吗啡。吗啡的效果很好，那天夜里我梦到了麻醉师娜蒂娅，巴甫利钦柯死去的妻子，我似乎在做我最擅长的胸外科手术，累得满头是汗，娜蒂娅一边比划一边喊叫，却没有任何声响。和以往一样，手术失败了，病人神秘的脸把我逼回了西伯利亚冰冷的夜晚。巴甫利钦柯在月光下摆弄一个小盒子，神情诡异。我从未见过他这样，莫非那是他给娜蒂娅的订婚戒指。我翻身睡去，那个梦始终困扰着我。

穿越泰纳线的时候，我们意外地发现了一些熊的脚印。巴甫利钦柯饶有兴趣地研究了半天，据娜蒂娅说他以前和科考队一起追踪过棕熊和北极熊。巴甫利钦柯认为拿麻醉枪对付熊是娘娘腔们的伪善，据说他战争前陪远东的新贵们偷猎过熊，我敬畏熊，打猎的时候总是躲开这些猛兽。"我们不吃熊肉，"我把巴甫利钦柯从对过去的回忆中带回了现实。我们决定在一段破损的管道内过夜，虽然狭窄了一点，但是毕竟能有效地隔离热辐射。这条通往远东的石油管道本应该为俄罗斯带来财富和权力，却成了一堆破铜烂铁、我们的避难所。自从美国人的氘动力引擎发明之后，油价就跌入万劫不复的深渊，石油真的成为了"另一种商品"。

夜里一个车队从管道附近经过，我们一宿未眠。早上我们发现了一些印有平假名的生





铁鸟射下来。

“卡莫夫设计局的婊子真会舔美国主子的臭脚丫，”巴甫利钦柯咒骂道。不只是卡莫夫设计局，苏伊霍设计局也为美国佬服务了，而且再也不会受制于俄罗斯落后的信息技术了。巴甫利钦柯把我从枯叶堆里面拉出来，颇有些鄙夷的神情，“马克西莫夫医生，这些会飞的铁棺材不是来对付游击队员的。”

是的，美国佬犯不着动用最先进的氘动力直升机来猎杀落魄的游击队员。华盛顿根本不关心西伯利亚的治安，美国大兵到西伯利亚是来保护跨国企业的技术官僚的，在全球变暖和粮食问题彻底取代能源问题之前，不会有太多政治家关心西伯利亚。自杀式恐怖分子、南美的毒品毒贩，甚至互联网骗子都比我们造成的麻烦要大。想到这里，我不经意间说出真实想法，“这鬼日子什么时候才是尽头，还不如跟美国佬拼了。”

活垃圾，大概昨晚经过的是日本人，把俄国的石油管道当作废金属抵债，恐怕也只有日本人干得出来。“我们不吃日本人”，巴甫利钦柯一本正经地对我说，但是我觉得不好笑，即便是美国佬的肉，我们也是不吃的。

再往西就是结雅河了，巴甫利钦柯开始控制前进的节奏，他开始像猎人一样警觉。黄昏时分，美国人的氘动力直升机从高耸的西伯利亚云杉上编队掠过，强烈的气流卷着大量的针叶和残枝铺面而来。巴甫利钦柯巍然不动，像雷达一样盯着这些飞行器，恨不得张弓把这些

巴甫利钦柯居然露出了罕见的笑容：“快到头了。”

Act 2 偷袭

我们到达结雅河东岸时，西伯利亚已进入漫长的冬季，万物冰封。我们也换上了雪地迷彩，小心翼翼地沿着河岸向南侦察。没几天我们便发现了一个位于西岸的美军哨所，这是一个临时哨所，简陋的直升机降落点在围墙之外，驻扎的美国兵很少，可能是因为兵力不足，部分作战人员被混编到直升机上执行任务了。哨所的两座塔上只有

一个哨兵，一日两换。有个美国佬总是在傍晚出来玩冰上风筝，他穿得很少，戴着墨镜和头盔在冰上玩各种花样，我看这帮美国佬把西伯利亚当度假村了——虽然冷点，但是总好过中东那些崩溃中的石油产出国。过去游击队不会在冬天搞偷袭，美国大兵们就盼着圣诞节回国和家人团聚呢。巴甫利钦柯很快便制定出偷袭计划，打发我去找几个狙击点。

我扣动扳机之后，哨兵应声而倒，警笛随后响起，反狙击声学雷达几乎立刻发现了我的位置。幸好愚蠢的美国佬没有部署另一个哨兵，让我从容地跑到下一个狙击点。在冰上那个美国佬吓懵了，等反应过来，扔下风筝便往回跑，巴甫利钦柯已经悄无声息地跑到他身后，很利索地用猎刀割断了他的脖子。巴甫利钦柯一脚把无头尸放倒，从容地扔掉头颅，居然没沾上多少血。我本以为美国佬会为自己的同胞探头，提供火力支援，但他们让我失望了。巴甫利钦柯撤回密林之后，我也后退到下一个狙击点。美国佬居然龟缩在哨所里面，给了我们足够的时间隐蔽自己。如果美国佬真的等到直升机支援，我们就得吃不了兜着走了。

美国佬终究还是从哨所里面出来了，倒不是因为勇敢，那两个美国佬是穿着动力装甲出来的。虽然早有耳闻，我还是头一次见到这种外骨骼单兵作战系统。其中一个家伙似乎很兴奋，朝东岸跑了过来，这时候河面传来一种低沉的响动，冰面开始出现裂缝，铁疙瘩愣在中间不敢动弹。在肾上腺素的刺激下，我下意识地对着那家伙脚下开了一枪，这一下破坏了脆弱的平衡，那家伙顿时掉进了冰窟。但愿美国人设计动力装甲的时候提供了供氧系统，我不敢想象溺死在昂贵动力装甲里面是啥滋味。剩下那个美国大兵大概崩溃了，忘掉了动力装甲的绝对优势，一枪未发就逃回了哨所。巴甫利钦柯对我打了几个手语，说我是找死。巴甫利钦柯带着我往西南方撤退，一路上还不忘数落我：“你这纯粹是走了狗屎运，差点把我也给害死了。”

那天夜里，我辗转反复，就连吗啡也没办法让我平静入睡。远处巴甫利钦柯倚着云杉，手里摆弄着一串东西，似乎并没把追兵放在心上。我钻出睡袋走过去，发现他手里拿的是战友们的铭牌，足有一打。巴甫利钦柯比我想象的要警觉，他转身问我：“伊凡，你相信地狱么？”我不知做何回答，做医生的时候我就对死亡麻木了，而活着仅仅意味着肾上腺素带来的心跳加速。“我倒巴不得有地狱，”巴甫利钦柯慢慢地说，“我是肯定要下地狱的，那里肯定全是美国佬。”我知道巴甫利钦柯不信这些，他只相信荣誉和复仇，而我什么都不再相信。也许是经历了太多杀戮，也许是长期脱离社会生活，我剩下的人性已经被西伯利亚的严寒永远冻结了。

Act 3 困兽

氘动力直升机的巡逻使我们行动迟缓，饥饿和寒冷成了最大的敌人。树梢上的太阳是如此的苍白无力，以至于我觉得它发射的仅仅是寒气。一望无垠的银色世界几乎刺瞎了我的眼睛，使本来就饿得头昏眼花的我感到眩晕。好几次刺骨的寒风折断枯木发出声响，使我误认为美国人的氘动力直升机正在逼近我们。我机械地迈着僵硬的双腿紧跟着巴甫利钦柯，鼓足力气说：“弗拉基米尔，我知道熬不过这个冬天了，把你的计划挑明了吧。”巴甫利钦柯想了好一阵，靠过来对我说：“附近应该有几个武器堆栈，运气好能找到一些肩扛导弹发射具。”巴甫利钦柯勇气堪比对抗装甲部队的波兰骑兵，我就钦佩他这一点。我的内心一直渴望这一天，只想要一个痛快的了结。

巴甫利钦柯带着我离开大森林，进入了缺少掩护的茫茫雪野。远方突然出现了一个活物，我警觉地卧倒，用麻木的双手举起步枪。那是一只公鹿，它正在厚厚的积雪下寻觅牧草，它似乎像我一样饥饿，但比我幸运得多，老天赐给了它御寒的毛皮。尽管它也会被猎杀，但至少不用担心氘动力直升机用能量武器烧它的屁股。它并不像我们在夏天猎杀的鹿那样肥美，但是看上去依然很可口，烤着吃一定妙不可言。无论是枪声还是火种都会被美国佬迅速定位，我只能透过瞄准镜想象这一切，望梅止渴。巴甫利钦柯也举起了他那支自动步枪，枪口死死地钉住那只鹿。

那只鹿实在太诱人了，于是我对巴甫利钦柯悄声说：“你还是省省吧……”

话音未落，巴甫利钦柯手中的枪响了，那只鹿应声而倒，在雪地中挣扎了几下，扬起了一阵白色的尘雾。在单调的雪原里殷红的血喷薄而出，如此浓郁的色彩真是一种视觉享受。巴甫利钦柯从容地奔向那只倒霉的猎物，我虽有些犹豫，但还是跟了上去，把氘动力直升机的威胁抛到了脑后。巴甫利钦柯扑在那只鹿身上，从腰间拔出猎刀，急不可待地从鹿腿上剜下一块鹿肉。他将冒着热气的鹿肉放进口中，嚼几口便吞了下去。鲜血染红了他的嘴和双手，同时也染红了四周的雪地，给美国佬提供了醒目的线索。眼前这个茹毛饮血的人让我迷惑不解，我熟悉的巴甫利钦柯不是一个会因为头脑发热做蠢事的家伙。是的，游击队里面有不少这样的人，他们无一例外地都死了。

“你还在等什么，”巴甫利钦柯埋头切割鹿腿，“吃不饱怎么能斗得过美国佬呢？”我的确快饿趴下了，这些天全靠雪块和树根维持生命。我脑子里不由自主地浮现出了鹿排在火上烤得滋滋作响的情景，在回忆中检索关于鹿肉的美好回忆。我一边不由自主地靠上去，一边犹豫不觉地四下寻找隐蔽场所。我接受了无处可逃的现实，便不再多想，迫不及待地掏出匕首。我像做外科手术一样切开鹿的腹腔，一边咀嚼鹿肉，一边用鹿的内脏温暖双手。生鹿肉竟是这样的鲜美可口，使我突然想起战争前在东京的尴尬，或许生马肉并不是那么可憎。“为什么选现在，又为什么选这里？”我平静地问，我尊重巴甫利钦柯的决定。巴甫利钦柯居然带着一丝微笑，回答道：“吃饱了再说。”

偌大的一头鹿竟被我们吃得露出了腿骨和肋骨，我甚至割开鹿的脖子吸血。鹿血的滋味并不好，但一股暖流从食道流下的感觉很好。我看了看鹿的残骸，突然有一种莫名的怜悯。我们必须吃掉它，吃掉或被吃掉，这是自然界的法则。我意犹未尽地说：“不用带上一些备用吗？”巴甫利钦柯摇摇头，带着我来到一个缓坡上的灌木丛中。巴甫利钦柯有些兴奋地嚷嚷到：“让我们在此与美国佬决一死战。”

Act 4 阴谋

随着鹿肉的消化，我渐渐恢复了活力，寒冷不再削弱我的意志，而是让我更加清醒。我质问巴甫利钦柯，“其实根本没有什么导弹吧。”巴甫利钦柯本来趴在地上小憩，被我这一问给逗乐了。“马克西莫夫医生”，他指着天空说，“要是有导弹我早就把那些鸟东西揍下来了。”我没想到他居然如此诚实，“巴甫利钦柯上尉，你为什么要编这个幌子来唬我？”巴甫利钦柯沉默了一段时间，幽幽地答道：“伊凡，你向来不喜欢刨根问底。我的谎话从来就骗不了你。”的确，我不知道、也不再关心战斗的理

由，狙击和手术一样，只是我证明自己存在的专业技能。重要的是心细、手稳和遵守计划，至于杀人还是救人，倒在其次。北约早已假借大赦国际给了我们台阶下。我的确想过流亡到古巴济世救人，可惜吗啡的劲头过得太快，毕竟在西伯利亚，生死不是一个问题。

“马克西莫夫医生，你有资格知道真相”，巴甫利钦柯看着我说，“就在今天，我们会赢得这场战争。”

输赢？战争？这些概念让我头疼。卫国战争早就失败了，甚至战争之前败局就已注定。美国是地缘政治的顶级玩家，大棋局上早已将俄罗斯逼到角落。美国部署的反导系统和反潜部队消解了俄罗斯的核打击力量，陈旧的常规部队在海军陆战队面前不堪一击。氘动力引擎的出现更是把俄罗斯富足的油气储备变得一钱不值，国民经济奄奄一息。胜利是指玉石俱焚还是焦土战略？我瞪着巴甫利钦柯，无言以对。

“你还记得科洛莫夫院士么，”巴甫利钦柯继续说，“他到自杀前都是一个真正的爱国者。”科洛莫夫是氘动力引擎的发明者，因为“廉价的能源为世界带来和平与自由”同时荣膺诺贝尔物理学奖和诺贝尔和平奖。氘动力引擎颠覆了石油工业，制造了席卷全球的金融风暴，把几亿人送入失败国家。科洛莫夫早已被莫斯科的傀儡主教封为圣人，再加一个爱国者的头衔又能如何。



“国防委员会让院士去德国的，”保守这个秘密多年之后，巴甫利钦柯终于找到机会倾诉了，“氘动力引擎只是献给美国佬的特洛伊木马。氘动力引擎其实是研究电磁脉冲武器得到的副产品，科洛莫夫院士是这种新武器的负责人。我们没法子大规模生产这样的武器，所以才出此下策。美国佬装备的氘动力引擎其实就是去掉了引信的电磁脉冲炸弹。我是没办法想象这些电磁脉冲炸弹同时引爆是什么效果，安全局的安德罗波夫向我保证，美国佬会一夜之间回到石器时代。我不太相信那些精算师，多等了差不多一年呢！”

我的大脑一

下子被这些信息搞得更加糊涂了，好半天才说了一句："氘动力引擎爆炸像热核武器一样么。"

"不，氘动力引擎几乎没有杀伤力，只会有少量的阿尔法射线，在大气层中很快就衰减了，"巴甫利钦柯答道，"马克西莫夫医生，科洛莫夫电磁脉冲炸弹可比中子弹人道多了。"他的眼神突然黯淡下来，放低了音调，"国防委员会就是被美国佬的中子弹消灭的。"

巴甫利钦柯在胸前划了个十字，掏出一个小方盒，对我说："这就是引信，科洛莫夫中微子发生器。"

我居然天真地以为这个潘多拉盒子装的是巴甫利钦柯给娜蒂娅的求婚戒指！

Act 5 搏杀

"说说你的战术吧，"我强作镇定地说，"相信不是按个按钮这么简单。"

"据说中微子引信通过什么虚过程引发氘动力引擎的塌缩，形成一个链式反应，"巴甫利钦柯收起盒子，"我就不说什么高深的物理原理了，总之引爆第一个氘动力直升机的引擎，就足够引爆附近城市的氘动力引擎。这个过程将会在地球上传播下去，直到所有的城市都陷入瘫痪。安德罗波夫可没告诉我动力装甲这么小的装备上都能有氘动力引擎呢，但是我记得最小的氘动力引擎都足以引爆十公里以内的氘动力直升机。我的计划很简单，等动力装甲足够近的时候再引爆。"

原来我们一直往西南并不是为了猎杀美国佬，而是为了靠近城市和氘动力直升机。

"要我换个地方做诱饵么，"我只想离这个阴谋远一些。我劝慰自己，这一天迟早会到来，美国人总有一天会发现类似的技术，中微子又是一种屏蔽不了的轻子。我的肠胃拧成一团，让我恶心得直想吐，我告诉自己，这是生鹿肉造成的。

"没这个必要，"巴甫利钦柯回答，"我们会一起创造历史。"

"电磁脉冲会抹掉硬盘上的数据么？"我回忆起信息时代的一些片断。整个世界的能源、交通、信息基础设施即将土崩瓦解，我却回想起娜蒂娅的电子相册。

"传统硬盘和磁带受到的影响比较小，"巴甫利钦柯停顿了一下，"可战争开始前，固态硬盘和铁磁存储系统就开始普及了，这些设备在电磁脉冲面前不堪一击。"他盯着我，质问道："你问这做啥？"

我握狙击枪的手抖得厉害，出卖了我的内心，等我意识到问题的时候，巴甫利钦柯的猎刀已经架到了我脖子上。

"犹太佬就是靠不住，"他喃喃道，"幸好咱哥萨克天生就是犹大的克星。"

我看不见他的脸，但我相信他的内心像我一样矛盾。猎刀在我脖子上晃动得厉害，利刃割破了我的皮肤。我以为自己早就失去了求生的欲望，而这一刻它却在我心中燃起。

"上帝啊，看在娜蒂娅的份上，"我不知廉耻地用逝者来挽救自己。娜蒂娅为了病人没来得及逃出医院，而我却被空袭吓得尿了裤子。我厚颜无耻地杜撰和娜蒂娅的友情，不厌其烦地叙述对娜蒂娅虚假的回忆，直到我和巴甫利钦柯都不再谈论娜蒂娅。巴甫利钦柯无法抑制对娜蒂娅的思念和悲伤，而我却是难以面对自己可鄙的谎言。我利用了娜蒂娅，就像利用那些热衷于八卦的小护士一样，关于娜蒂娅的谎言中，只有"尊重"比较真实，仅仅因为我没办法把她骗上床。多年以来，我妄图成为巴甫利钦柯那样的战士，然而这不过是愧疚编制出的幻象。

巴甫利钦柯的泪水滴在了我身上，粗重的喘息声失去了节奏。巴甫利钦柯下不了手，他收起猎刀，转身离去。我犹豫了一下，屏住气掏枪便射，头上两枪、心脏一枪，全都是巴甫利钦柯教我的。

我没流下鳄鱼的眼泪，利索地从巴甫利钦柯口袋中掏出科洛莫夫中微子发生器。我们都是罪人，但我不是科洛莫夫，自杀有悖于耶和华赋予我的自由意志。

Act 6 毁灭

远方传来氘动力直升机的巨大声响，一切都快结束了。

我割开巴甫利钦柯的衣服，做成一面白旗。我一手举着白旗，一手握着科洛莫夫中微子发生器，出了灌木丛，向着直升机走过去。

"不要开枪，我投降，"我用蹩脚的英文喊道，声音湮没在直升机的噪声和狂风之中。

远处两个穿着动力装甲的美国大兵举手示意我停下，我跪倒在地，把双手高高举起。

美国佬应该豁免我，然后授予我诺贝尔和平奖。刚想到这里，一束能量洞穿了我的右肩，科洛莫夫中微子发生器向前飞了出去，我匍匐着，伸手去抓那小盒子。又一束能量击穿了我的手腕，空气中弥漫着蛋白质的焦味和臭氧的味道。开始不觉得痛，只是手不再受我控制，但是当我跌倒的时候，火辣辣的冰雪造成了刺骨的疼痛。一切都失去了控制，这是个该死的误会。

一具笨拙的动力装甲跑到我面前，一脚把我踢开。我在雪地上滚了几圈才停下来，肋骨可能骨折了，好在没扎到我的肺。我不再想与命运抗争。直升机上绳降下来一个军官，他捡起科洛莫夫中微子发生器，然后和动力装甲们跑开了。我困惑不解地看着这些美国佬，他们似乎不是在即兴发挥。远方两个动力装甲面对我蹲下，对那个军官形成了保护。我这才意识到美国佬正按照他们时髦的标准作战步骤，想要引爆战场残留炸弹。

"不！"我绝望地吼了出来，但是这一切都已经晚了。爆炸并不像我臆想的那样迅速和剧烈，而是平缓的。爆炸发出的光芒不算刺眼，因为能量集中在中微子辐射和不可见波段。氘动力直升机的引擎在被引爆之前就开始坠落，因为机载电子系统已经被严重破坏。

我费力地用左手抹去眼中的泪水，吃力地爬向那只鹿。伤口沾满了雪，难以名状的痛楚使我寸步难行。但是一种生存的欲望支持着我站起来，单手切下几块像石头一样硬的冻鹿肉。直升机燃烧的残骸能帮我熬过寒冷的夜晚。温暖的火堆，烤熟的鹿肉，以及一些吗啡，助我燃起求生的欲望。

远处的天边连续几小时充斥着绚丽多彩的光芒，大概是科洛莫夫电磁脉冲的副产品。冲击波产生的闷响消失之后，一切又归于静寂，毫无热气的太阳不情愿地消失在地平线以下，狂风在肆虐一整天后也暂停了攻势，污浊的夜空中既没有星星也没有月亮，只有无尽的黑暗。

拂晓时分，一头灰熊从死鹿身边经过，幸好它不吃死物。

灰熊脖子上的无线项圈报销了，它彻底自由了。

熊往北冬眠去了，我继续南下。P

链结

到大兴安岭数松鼠

■北京 空门

罗每年这个时候都会来到大兴安岭护林所，自打我来到护林所的第二年以后，罗就成了常客。他总是一个人到森林里去，早出晚归。他通常会待两周，但有时一周就离开。他是个沉默的人，从不向我谈起他为何而来，甚至离开时也不通知我，早些年我还以为他被突变兽吃掉了。从他的穿着和接送的飞行器看，他似乎是什么有头有脸的大人物。罗出手很大方，每次都会付我一大笔钱，而且他有一次花一百美元向我买了一只松鼠。我很少看见罗笑，他并非总是板着脸，但总是心事重重的样子。

罗到了以后，我就得有一段时间不能用计算机了。我虽然是新世纪生化集团的护林员，但实际上是一个环境保护组织的成员，换句话说，我是个间谍，说好听一点就是黑客。新世纪生化集团是臭名昭著的垄断组织，它为高额利润犯下了无数滔天大罪，例如它在聚敛资金时曾出售高产而廉价的农作物种子，但这些几乎占领了整个国际市场的农作物缺乏某些微量元素。当世人意识到这一点时，农民不得不向新世纪购买昂贵的“正常”农作物种子，而且这些农作物种子是只育一季的。与此同时，拒绝使用新世纪产品的南美洲遭受了一场世纪罕见的虫灾，新世纪从此控制了国际农产品市场，我和大多数环保主义者认定这场虫灾是新世纪在捣鬼。总之，这个集团通过破坏生态平衡来控制市场。新世纪创造巨额垄断利润的同时也导致了无数自然物种的灭绝，更让人愤怒的是新世纪使用不稳定的有害诱变剂，造成大量的恶性事故，使许多物种发生了突变，使人类的生存环境进一步恶化。新世纪的律师和公关人员却使新世纪在政府和大众面前具有很高的威望，只有少数人清楚新世纪的底细。我属于反新世纪的极端分子中的温和派，也就是说我并不反对使用违反法律的手段，但倾向于靠媒体的力量解决问题，这也是我潜入新世纪的原因（新世纪的计算机系统装有防火墙，无法从公司外部攻破）。罗虽然不像是新世纪的混蛋，但多少与新世纪有些联系，否则也不可能到新世纪保留的仅有的几个生态保护区度假。

在我将计算机搬入地下室时，我发现地下室的天窗上站着几只奇怪的松鼠，它们美得难以描述，或许罗会为它们付高价。但我喜欢动物，不想伤害它们。不出我所料，罗在我藏好计算机的第二天就到了。罗穿着一套名牌西服，戴着一副金丝眼镜，像一位二十世纪的绅士。他看上去像一个天生的领导者，不知道什么原因，我对他有些害怕。吃晚饭的时候，我想起了松鼠的事，于是告诉他：“昨天看到一群松鼠——我从未见过这么好看的松鼠。”

罗出人意料地回答了：“真的么？在什么地方？”

我点了点头说：“就在外面的林子里。”罗放下碗筷，拿了应急灯就出去了。出于对他安全的考虑，我拿了一支麻醉枪跟了出去。出门时，我惊呆了，森林的小路边上蹲满了那些可爱的小家伙。罗手中的应急灯照亮了四周，自己像一尊雕塑一样站在门外，他仿佛陷入了沉思。那群松鼠也许发现了我的存在，向森林里四散逃开了，转眼间小屋边就只剩下我和罗。“36只。”罗说出了那晚的最后一句话。我看得出，他有些激动。我不敢多问，尽管我很想知道事情的缘由。我还想在这里继续干下去，聪明的办法就是保持沉默。

第三天一大早，罗就和从前一样只身到森林里去了。我例行公事地到森林里去巡查，半小时后，我在一棵松树下面发现了他。他蹲在那儿，面对着树上的一群松鼠发呆。也许他又在数松鼠，整整一小时，他似乎没有发现我的存在。我的职业并不是看一个怪人数松鼠，于是我悄悄走开了。

午饭时我发现罗左手的无名指被什么动物咬伤了，便问：“什么动物咬了你吗？小心点，这里很多物种有毒。”罗看了看我，停顿一下才回答：“没什么，我不小心划伤的。”

我突然冒出一个古怪的念头，也许是那些松鼠咬伤了罗。松鼠，难道这个怪人这么多年到大兴安岭仅仅是为了数松鼠？好奇心迫使我追问：“你很喜欢松鼠吗？”

罗淡淡地答道：“我到大兴安岭仅仅是为了数松鼠。因为一个女孩她很喜欢松鼠——因此她的绰号也叫squirrel。”

我突然想起大学时代的一个师妹，网战协会的唯一女成员。她很喜欢玩quakearena，她的id也是squirrel，还用3dmax给自己做了一个酷似松鼠的skin。那时我是网战协会的主席，玩quakearena的水平出神入化，但她却能和我打个平手。不知为什么，我提起了她：“我也认识一个女孩子，是好多年前的事，我们都叫她小松鼠。”罗掏出一张照片给我看，把我吓坏了——真的是她。我无法掩饰自己的诧异，只有用语言来掩盖：“真漂亮！”他笑了笑，收起照片。

“她玩游戏时也用squirrel做id吧？”罗突然问道。

我几乎是脱口而出：“是。”然后我只觉得头上被什么东西重重地砸了一下，随后就失去了知觉。我清醒过来时，发觉自己被绑在一条凳子上，罗正在摆弄我那台计算机。

罗发现我醒了，转身对我吼道：“原来公司的数据就是你送出去的！”

我一言不发。

“你就是所谓的黑客吧，”罗搬来一张凳子，在我对面坐下，“我真想不通squirrel怎么会崇拜你这种混帐东西！”

罗给了我一记左勾拳，我吐掉口中的鲜血，强装笑脸说：“别费神了，你不可能从我这里得到任何线索——更不用说那台计算机了。”

“我真想不通，你这个名牌大学毕业的混蛋装成什么都不懂的护林员，竟在这里干了十几年。”罗看上去很恼火，“我真想解雇那些安全部门的饭桶！”

“原来你是新世纪的杂种！”我向他啐了一口唾沫。

“该说新世纪是我的。”罗笑得脸都扭曲了。

“要怎么样，随你便！”我垂下了头，有些后悔说了太多要命的废话。

“废话，我当然要你死！”罗发出令人毛骨悚然的怪笑。

罗走到窗口，往外看了看，然后又对我说：“不知道你是否了解弗洛伊德的精神分析法？你是个黑客，那你一定有很多话想找人说，但你却不能。说出来会好受些，但很危险。如果把一切不可告人的秘密都告诉一个濒死的人，那既得到了发泄，又不用害怕有任何危险。”他笑了，笑得那么灿烂，使我全身都起了鸡皮疙瘩。

“她是我女友，也是我的生化实验最核心的基因工程师，”他开始讲她的故事，“正是她设计了受控物种。她真是天才，使控制物种就像编程一样简单。”受控物种，我还以为是神话，没想到新世纪真搞成了。“你以为是普通害虫吃光了南美洲的正常谷物？”罗大概有些成就感，“那些都是受控物种。她最喜欢的动物就是松鼠，她还特意设计了一种漂亮的松鼠，也就是你看到的那种……

“那你为什么杀了她？”直觉使我做出了这个判断。

“我那么爱她，那么器重她，可她再也不愿合作……”

“畜生！”我不愿再听下去，扭过头去，看见几只美丽的小东西从窗口里跳了进来。

“我真的很喜欢松鼠。”正当罗说话的时候，那几只松鼠爬上了他的腿。

更多的松鼠，一只接一只跳进小屋。它们是那么的优雅，连咬东西的动作也那么优美，罗甚至来不及惨叫。我清点了一下它们数目，不多不少，正好36只。

当它们完成自己的使命后，便飞快地离开了小屋，井井有序，就和进来时一样。除了一堆骨头，它们什么痕迹也没有留下，仿佛什么事也没有发生过一样。

天亮的时候，我把绳子解开了。离开时，我甚至不屑于踢那堆骨头一脚。

松鼠，好姑娘，我没有白教她黑客之道。3个月后，当我出现在南美的组织总部时，我确认松鼠给自己留了一个后门，用户名：squirrel，密码：36squirrels。

打垮新世纪后，我一定会去大兴安岭数松鼠。P

经典游戏回顾

法兰故事

■北京 魔力



吉谢尔：一个剑士的诞生

啊，唔，阳光灿烂的照耀在我的身上。我在哪里？发生了什么事情？嗯，我怎么什么都不记得了。草地很软，但是我却觉得浑身上下没有一点力气了。我到底在哪里？怪了。只记得那天睡觉的时候，听到了模模糊糊不知道是在说什么的声音，然后，然后我就不在床上睡觉了。在这片林子里面跑了很多天，没有干粮没有任何地补给品，我实在是没有力气了。

“喂，你是谁。”勉强地睁开眼睛，我看见自己的面前是一个穿着红色短裙的女孩，呃，跟我差不多大吧。短短的金黄色卷发，俏皮的眼睛和嘴角，但是，和她的装束比起来，她手里那把大斧头才真得很让我觉得奇怪。那斧头不论是跟她的手相比，还是跟她的个子相比都太悬殊了，总让我觉得她随时都有被她的斧头拽倒的可能。

“嘿，你是法兰城的吗？还是亚留特村的？还是……”在她没有说出更多的我从未听说过的地名之前我先赶快摇头否认了，这里到底是那里，受不了。“嗯，你是刚刚被召唤来的。一开始我也是。”她把斧头放下，仔细的打量着我。虽然都是女生，但是被人家这么打量我，还真有点怪怪的。

“呃，对不起，你有吃的吗？我……”虽然这么说话好像乞丐，可是人到了要被饿死的时候是什么都不会顾及的，不是吗？“哦，抱歉，你大概好久都没有吃东西了吧。诺，我的干粮。”她丢过来一个面包。“谢……”后面的话全部被我的咀嚼声掩盖了。她笑了起来：“你是干什么工作的？或者……”我猜想她看见了我疑惑的眼神，“你打算干什么工作。”我摇摇头。我连我可以找到什么工作都不知道，怎么可能“打算”干什么工作。

“我叫基蒂，是个樵夫。嗯，今天晚上你到我家吧，我和罕特尔一起帮你看看你适合干什么工作。”哦，上帝保佑，今天终于可以在房顶下面过夜了。“罕特尔？”我不解。“哦，你不知道。他是我朋友，在王宫厨房帮忙。他经常给我做面包带回来，还有其他的东西，嗯，他的手艺好极了。不过我担心他迟早会被赶出来的。”“为什么？”“他老是偷里面做菜的材料。”她一面讲话，一面继续手上的工作。我飞快地把手上的面包塞进嘴里（呃，噎死我了），继续问她：“要我帮忙吗？”“嗯，不用。不过……”她想了想，“你也许可以帮我捆扎一下那些我砍好的枝条。把太过于幼嫩的枝条折去，20个一捆地捆好。城里面那些做武器的经常会收购的。”好吧，反正没事干。帮她个忙，顺便报答一下她的面包。

“你会不会觉得我拿着这么个大家伙，”她拍了拍自己的斧头，“很别扭？”我点点头。背着一大堆木头（虽然她一再告诫我这种木头叫做黄月木）走在回城的路上时，她这么问我。的确，这么小的个子配上这么庞大的斧头还真是不大协调，有点搞笑的作用倒是真的。她笑了起来：“其实并不重，尤其是用长了以后。而且，这还可以……”还没讲完话，我们就被一群埋伏着专门偷袭过路人的绿色的家伙（她说这个叫做“哥布林”）袭击了。一场苦战之后，她拍了拍手：“看到了吧，还可以当武器用。”呃，上帝，今天发生了好多怪事，我要暴走了。

“对了，搞了半天，你叫什么名字？”她终于想起来问我的名字了，真是个没有警戒的女孩子。“呃，我，”不行，我怎么想不起来我的名字了，该死，真的很该死，“吉谢尔。”随口编了个名字，反正这里没有人认识我，就这样吧。“好名字。”嗯，一般的敷衍而已。

“哈罗，基蒂，我来了。猜猜今天吃什么？”晚上我百无聊赖的坐在她的床边看她的花草图鉴时一个声音从门口传来，我猜到那个应该就是罕特尔了。一个浑身还在发出食物的味道的男生走了进来，说真的如果我看不见的话我一定想把他给吃了，不过看来他应该和我差不多大。“她去东城门口卖东西了，她说你如果来了就在这里等她。”我准确无误地传达了信息以后继续低头看图鉴，虽然很一般，不过有很多我从来没看见过的植物，还是很好玩的。“你是谁？”“我是吉谢尔，目前还没有工作。”“哦，是她朋友？”“也许算是吧。你就是罕特尔？”“啊，对。是基蒂告诉你的吧。没错，我是个厨师，顶刮刮的厨师。”“就是喜欢偷王宫厨房里面的菜。”基蒂的声音和她一起冲了进来，房子很小，三个人就有些转不开身了。“好了，来吃吧。”“呜哇，我最喜欢的炒面。”基蒂一边说一边就扑了上去。“你吃我的好了，反正……”“反正你在厨房里面也偷吃了很多。”基蒂毫不客气地打断了罕特尔的话，罕特尔的脸上露出很受伤的表情。

吃完晚饭，开始来商量我到底应该干什么工作。“她的身体那么壮，应该可以当战士的。”“女孩子当什么战士，你当樵夫我已经很容忍了，你还要……”“我不管，你问她要当什么？做东西的？修东西的？还是像我一样的当樵夫，像温迪一样的去当矿工，还是当猎人？”“喂，当樵夫不行，当猎人不行，当矿工更不行。只能当做东西

的和修东西的工匠。”“你算什么啊，”基蒂一脸不屑，“吉谢尔，你自己说想干什么。”这对于从小就没有耐心做东西和修修补补的我来说是个最简单不过的选择了，当然是想当战士。“你们慢慢说，我先走了。”罕特尔发现自己面对两个女孩实在是很受排挤，立即披上外衣走了。“路上小心。”基蒂只是这么叮嘱了一句。

“那么，你要当什么呢？”她继续问。“战士有哪些。”“很多啊。像剑士、士兵、战斧斗士……”想想看，当一个剑士实在是一件很威猛的事情，而且我玩RPG游戏的时候也最喜欢用剑了。所以只用了三分钟我就决定了：我要当剑士。

“好，明天我去找埃尔芙莱达，她会告诉你怎样成为一名剑士的。”她拍拍手，把油灯吹灭，“睡吧，嗯……”“我睡地上。”我抢先说出她最不好决定的东西来。”“好吧，房子后面有些稻草，搬过来铺上会好睡很多的。”我乖乖的铺好稻草，倒下来就睡着了。唔，终于知道怎么融入这个世界了。

三天后，我就成为了一名见习剑士。“喂，吉谢尔，我要去亚特留村那边找药草，陪我一起去。”“不要，我要去灵堂。”“喂，有这么对自己救命恩人说话的吗？”哦，我的天啦。路漫漫其远矣，吾将上下而求索。基蒂这个家伙总是以我的救命恩人自居，然后总是拖着我到很远的地方去找药草还有木材，受不了她。而且经常看见她做那些味道很怪异的药水，而且如果打断了她的话真的会遭受她如同狂风暴雨一般的话语的轰炸呢。但是她的药水在有麻烦的时候也还是满有用的（“一个樵夫等于半个药剂师呢。”她自己经常这么说。）不过，剑士这条路是我自己选择的，我还得好好地走下去，不能侮辱了剑士的名号呢。我的目标？就是成为人们传说中的勇士。就像基蒂的目标是成为一个优秀的樵夫长一样。

瓦妮莎：传教士的心路历程

如果我早知道当传教士那么麻烦的话我当初就绝对不会答应吉谢尔的要求去当传教士，如果我有足够的体力来支撑我自己的话我就一定要痛扁吉谢尔一顿，但是很可惜，我都做不到。所以，我还是一个小小的见习传教士。

其实，我并不是讨厌这个职业，但是我喜欢冒险，喜欢像吉谢尔和萨莉它们那样去很远（其实并不能算很远）的地方冒险。可是我每天都需要花费很多的时间来进行祈祷，所以身体也并不是很好（罕特尔那个混蛋，说什么女孩子就一定要看上去弱不禁风才好）。如果有吉谢尔或者是萨莉在，那么我们一起还能够去比较远的地方，比如说亚留特村，或者更远一点的那些可怕的洞窟，我们都能够在那些地方待上很长的时间。但是如果只有我一个人呢？那就是非常恐怖的事情了。那天我一个人偷偷地溜出来想要到比较远的地方去看看，不过我基本是个路盲，我知道路的村庄也只有伊尔村而已。不管，反正我要去，我要让吉谢尔和萨莉看看我一个人也能行。结果，很惨哦，才过了桥，我就被一群树精打了个半死不活。即使我的祈祷能够帮助我治疗身上的伤口，可是……我还是很光荣的晕死在路旁，知道有个回法兰城的好心人把我带了回去。

在医院里面睡了2天+在基蒂家里睡了4天之后，吉谢尔和萨莉终于逼迫我跟她们发誓：以后一个人的时候绝对不允许出去，要出城的话一定要有她们中的任何一个和我一起去。“瓦妮莎，我知道要你这样说你心里一定很不情愿。但是这是为了你的安全考虑。我想，你也不希望你会被打到掉魂吧。所以，下次要出城去冒险，一定要叫上我或者是吉谢尔哦。”1想想也是，要是我都掉魂了，还有谁会相信阿尔杰斯的存在呢？我只好乖乖地点了点头。“不行，这样不算，你要发誓才行。你要发誓下次出城一定要叫上我们。”吉谢尔“得寸进尺”地嚷道。唔，我又不是不知道她一开始的那种狼狈样（其实全部都是基蒂告诉我的）。不过想到以后要出去还要靠她或者是萨莉，我还是乖乖地说：“我发誓，下次出城一定要告诉你们。”“这样就好了嘛。”萨莉笑了起来。虽然不知道她的来历，但是我猜想她一定有精灵的血统，至少也要在精灵中间生活了一段时间。我还从来都没有见过这么箭无虚发的弓箭手呢。

“喂，瓦妮莎，你醒了没有？今天有烧鸡吃哦。”我200%地确定那是罕特尔，还没有进门，一股食物的味道就已经从门缝里面挤进来了。罕特尔那个超级大嗓门，实在是让人对他很无奈。这个家伙从来都不晓得掩藏一下自己的感情，我们差不多每天都可以听见他在对基蒂表白：“基蒂，做我老婆啦。”“不要。”“拜托啦，做我老婆啦。”“别烦我！”“哎呀，做我老婆啦，我天天给你做好吃的。”“一边凉快去。”……唉，无奈啊。

“对了，瓦妮莎，你精神力量那么强大，为什么不去学点魔法呢？”“耶？”我差一点点被噎死了，我还以为只有魔法师能够学魔法呢。“对啊，去学几个攻击性的魔法，以后我们的战斗就更加轻松了哦。”剑与魔法的结合吗？嗯，我还真是有点向往呢。“走啦走啦，等一下我带你去学去。”“啊喂，女孩子，干吗要弄得那么可怕。”“要你罗嗦。”吉谢尔朝他扮了个鬼脸，抓了我的手就跑。我的手，要断了，吉谢尔这个急性子的家伙还真是让人受不了。

“萨莉呢？”“她？她去维诺亚那边了。听她说她好像要去索奇亚岛吧。”“诶？那么远的南方，她去那里干什么？”“学弓箭手才能学的快速射箭啊。”2“她一个人？”“也不是，还有几个比她厉害的她们工会的人带她一起去。”天啊，阿尔杰斯3啊，为什么别人都那么强壮只有我那么弱小？为什么我一定要承受这么多肉体上的折磨？虽然我选定了向人们传递诸神的福音，但是为什么诸神却不给我一点点的祝福呢？

不过，学了魔法还真的是很有用啊。魔法和剑的华丽组合让我和吉谢尔能够去到更远的地方。如果是和萨莉一起呢？那几乎就可以算是所向披靡了。只不过，每次出门的时候，包包都好重好重，罕特尔那个笨蛋不晓得又往里面塞了多少食物。不过虽然这样，我还是很感激他。只是基蒂每次叫我们带上药水的时候，吉谢尔总是说：“有个牧师，可以抵20瓶药水呢。”“你们这些家伙！”她总是跺着脚在城门口大叫，然后去北方花田挖药草，或者是去其他地方找木材。

明天是我的生日，唔，好好休息一下吧。“瓦妮莎，我们要去维诺亚哦，来吗？”是萨莉。“去，当然去。”我从床上一跃而起，抓起我的手杖披上我的袍子就冲出门去。虽然做一个传教士身体很弱（我居然只拿得动手杖，唔，不过有时候身体实在是累得不行的时候可以靠一下，还是很不错的。），而且总是穿着长袍4。不过，每次遇到敌人的时候，我的祈祷真的能够帮助萨莉、吉谢尔还有很多的朋友摆脱受伤的困境5，而且魔法的攻击有时候远远超过我的想象（看我的火球术）。也许之前的那些磨练，只是让我成为一个真正的传教士所需要经历的试炼吧。

虽然你现在看到的我，还只是一个不起眼的小小见习

传教士，可是我坚信，终有一天你会看到成为主教的我。那就是我奋斗的一个目标。诶？另外一个目标？当然是更加努力的传播诸神的福音咯。

萨莉：遇见了100%的骑士

法兰城没有骑士团，但是我想一个这样传统的国家应该要有一个骑士团的。但是没有，骑士在这里是个很不受重视的职业，甚至还不如我的职业——弓箭手。是的，我是一个弓箭手，一个有着3/4精灵血统的弓箭手，我想瓦妮莎那个灵敏的家伙一定猜到了我有精灵血统这一点了。

是的，我使用弓箭的时候可以说是非常准确的，我猜想这应该是我身体里面那一部分精灵血统在起着主导作用。而且，不是我自夸，我的身手也是很敏捷的，所以在一般的战斗里面我是吃不了什么亏的。但是也有例外，譬如今天。

今天很不幸，我跟艾伦妮打赌，她是我的师姐——也许可以这么说。我跟她打赌说我可以一个人去那种有很多层的洞窟里面冒险，她说如果我能去了完好无缺地回来的话，她就送我一把镶了宝石的超强阻击弓。我长这么大了就还从来没碰过镶过宝石的弓，那种武器 往往比普通的武器要多有一些威力，我一直向往着有那么一把。好嘛，就算不为了别的，就为了这一把弓我也要去了。艾伦妮的弓好像总也用不坏，不知道是不是有个做弓的工匠是她朋友啊。



然后呢，我决定去亚留特那边的那个“奇怪的洞窟”，那里面据说有很多很恐怖的怪物，我要去，说不定回来以后可以换两把弓。不过，现在想起来，我这个决定还真是蠢得可以。在第一层的时候，我还能凑合。弓箭手的一大缺陷就在于虽然灵敏，但是却不能穿那些保护性很枪弹是比较沉重的铠甲，于是当我被一大群敌人围攻的时候，我就知道我完蛋了——躲过了一个，却发现要面对的敌人更多了。完蛋了，我死掉了，为什么要跟艾伦妮那个家伙打这个赌，我为什么不听基蒂的劝告多带一点药水。啊，腿好像受伤了，跑都跑不动了，现在别说完好无缺地回去，我能不能回去都成问题了。我不要死在这种地方，绝对不要。

“女士，要我帮忙吗？”是个男子的声音，这种话语，只会是骑士才会问的。但是，现在在法兰城要找个骑士真的是很艰难的一件事情，而且我以前见过的那几个，也不过是挂着骑士名号打仗只会逃跑的家伙罢了，怎么会有人这样问我呢？“需要我的帮助嘛。”我感觉到一双手吧我扶了起来。眼前有些模糊，也许是刚才那只疯狂的怪物扑过来那一下的后遗症。迷糊当中我看见一个穿戴着全套盔甲的人，因为带着头盔，所以看不清他的面庞。我想这也许是我在这里唯一可以拜托的人了：“带我回法兰城，不行的话，亚留特村也可以。替我回去找一个叫做基蒂的樵夫，告诉她不要担心我。嗯……”“不要说话，你受伤了。”他用手势制止了我继续往下面讲。他仔细的检查了我的伤口，这个时候我才发现小腿上不晓得什么时候被划了一个很长的口子，血还在不断的往外流。如果没有遇到他，我想我这次恐怕真的连怎么死都不知道了。他脱下头盔——其实他还是可以算是英俊的，小心翼翼地把他一件衬衫撕成宽窄基本相同的布条，然后作为绷带仔细的缠绕在我的小腿上。

“啊，谢谢。”我只能这么说了。“不要谢我，”他笑了笑，把一瓶药水送过来，“喝一点，然后剩下的抹在伤口上。”我点点头，照他说的做了。“我叫萨莉，嗯，你也看到了，是个弓箭手。你呢？”“我叫雷克斯，如果你能叫我雷克斯郡主就更好……”“郡主？这是骑士才会有的名号嘛。”“对，我是个骑士，而且我从小就向往着成为一名骑士。你能站起来吗？我带你回城去。”“能。这样会不会让你很麻烦。”“不会的。女士，能为你效劳是我的荣幸。”听到这种谦恭有礼的说法，我怎么脸上一下子好热呢？是不是我已经到了比较低处的地方了？

因为腿上几乎没有多少力气可言，我只好把全身一半以上的重量全部都放在他的手臂上了。好痛，尽管比刚才好了很多，但是还是很痛，每走一步路都会痛。“我还有几个朋友在那边，和他们一起走可能会比较安全一点。”“好的。”虽然脚很痛，但是不管怎么说，能离开这里就不错了。“喂，雷克斯，你诱拐了一个女孩子哦。”“不要乱讲，她受伤了，我们得带她回去。”“你这个白痴，让她自己走嘛。她又不是没有脚。”“是嘛，管那么多闲事干什么么？”……他咬牙切齿地低声对我说，如果不是因为他信奉的骑士信条他早就跟这些人开骂了。我突然很钦佩他，在没有任何约束的情况下，居然还会有这样的人。“走吧，我们走。”“慢走啊，两位~小心不要让别人看见你们的‘下流勾当’哦。”……他的拳头攥得紧紧的，我甚至可以看到下面发白的关节，但是他还是什么话都没有说，只是用手支撑着我。

好容易到了亚留特村，借助着传送石的帮助我终于回到了城里。“再会，女士。”在基蒂家前面四五百米的地方，他鞠了一躬后转身走了。其实在来的一路上，我生怕他提出什么过分的要求，但是他只是沉默，无尽的沉默。我想，如果说我曾经遇到过骑士的话，那么只有他一个。在我看来，他是个100%的骑士。一个和传说中的形象完全符合的骑士。就这么和他分别，我甚至有些舍不得了。我就像自言自语一样地对着他的背影说道：“我以后都会去东门广场那边买东西，然后去冒险，如果你愿意，就一起来。”他的背影停了一会儿，又继续往前走，甚至没有回头。我笑了起来：他的确是个真正的骑士。

猜猜猜

《大众软件》2009年书脊图案是什么

活动时间：2009年1月1日至2009年12月31日

《大众软件》2009年书脊图按，随着01期杂志的上市而揭开了神秘的面纱——且慢，这次的书脊图案可是不同于往年，有一份特别的设计蕴含其中。那么，搜集完整36期《大众软件》，排列好书脊，将完整图案拍照寄给我们，并指出其中的特别设计，你就完成了这个活动。你将有机会免费获得2010年全套《大众软件》，有机会被邀参加《大众软件》线下组织的读者活动。

网上订刊



《大众软件》淘宝网店

为了方便读者订阅杂志，淘宝网店经过重新整理后可以订购了。

搜索店铺：大软读者俱乐部

店铺网址

http://shop35122436.taobao.com/

DR留言板

林晓姐姐，我看到了《大众软件》中旬刊的内容预告，为什么栏目和以前的大软不同呢？是以后的大软都是这样的吗？还是仅仅只有中旬刊是这样的？如果是后者，那么中旬刊的特点给介绍一下好吗？**（北京 小言）**

林晓： 中旬刊的确和以前的大软在栏目设置和内容倾向上有很大的不同。但你放心，只有中旬刊是这样，上半月和下半月的大软仍然保持传统，是你依然熟悉的那个《大众软件》。中旬这本杂志以游戏为主要报道对象，内容兼顾实用性和话题性，包括了游戏的前瞻、评论、攻略和游戏文化等部分。海外报道等新栏目的设置扩大了杂志的信息量。以往深受读者喜爱的评游析道、游戏剧场栏目，在中旬刊中加大了篇幅，我和8神老弟可是有了“暴发户”的感觉哦。在虚拟社会越来越与真实社会混淆的现在，用报道社会新闻的方式报道游戏，用做社会新闻的态度做网游新闻，让读者们喜闻乐见，便是中旬刊的办刊方针。

个人之言，我觉得我之所以一直在买大软，是因为一是一个惯性的问题，看了好久了，二是一个内容的问题，大软的内容很多很丰富，三是游戏的问题，期期的游戏攻略之类的我都是必看的，现在大家都知道网络非常发达了，你想看什么，上网一找，基本都能找到，大软就是那个在万千信息中给你精选出来让大家看的杂志，就是这个都值了！我们现在就是在花钱买时间、买知识、买娱乐么，毕竟一个专题、一个评测都是编辑辛苦做出来的，所以我觉得内容对得起价格，价格就不是问题。大软一些重要的活动我觉得篇幅还是太小了，如果因为页面的问题可以合刊，同样的TGS、E3大软和其他杂志介绍的眼光不同，写的也不一样，就是大软给人一种意犹未尽的感觉，页面太少了。**（吉林 ivan6）**

能不能在杂志里开个IT相关专业的培训专题呢？IT行业的职业素质要求及现阶段的市场需求状况，并针对有志于此大学在校学生给出合适的自我规划建议等等，很多人需要这个呢。谢谢。**（网友 saga）**

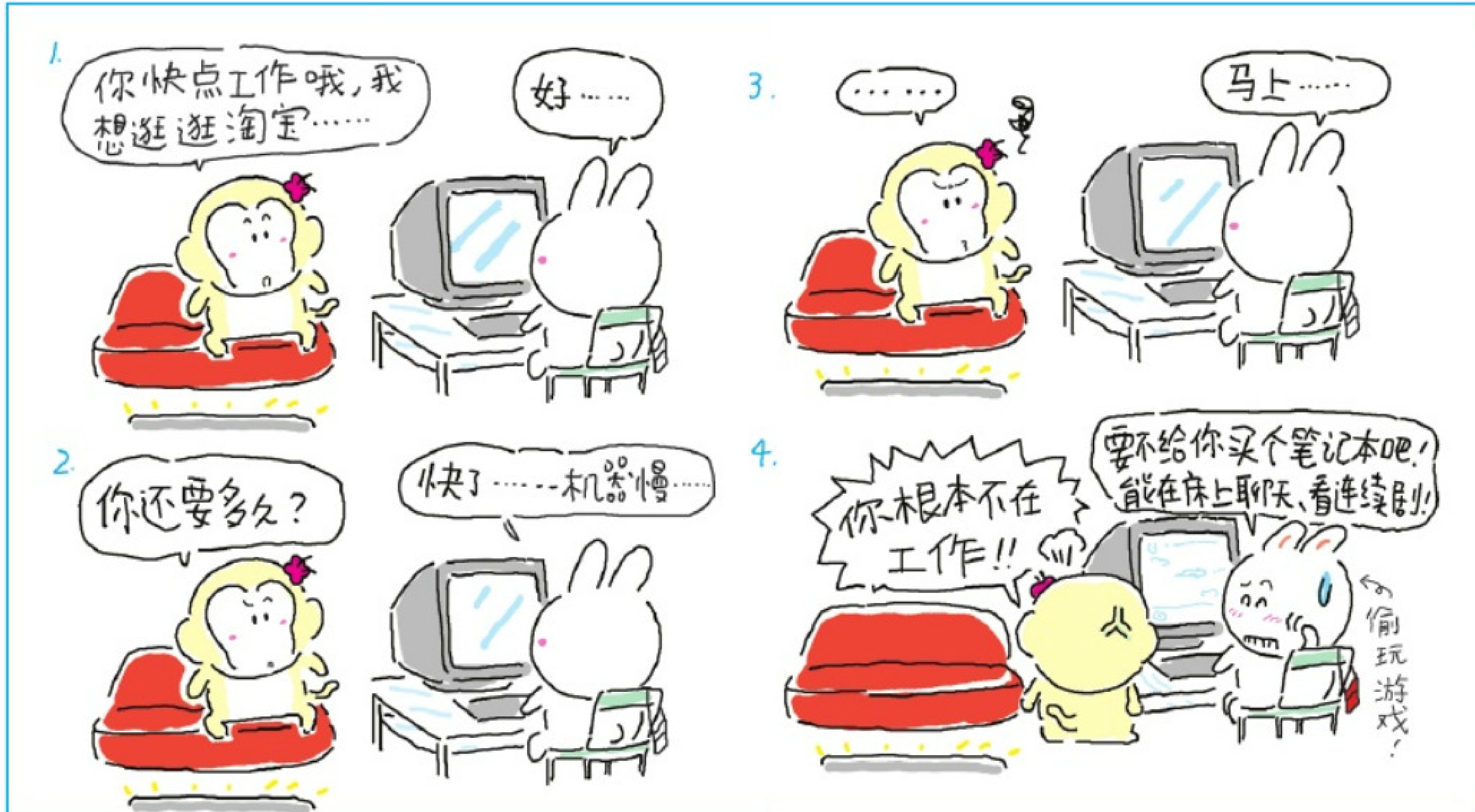
林晓： 本期杂志就扩大了许多专题的报道深度，希望可以满足像ivan6这样读者的胃口。针对IT行业培训方面的内容也是我们所关心的，在2009年就业形势严峻的情况下，我们会加大对这方面的关注，为有需求的读者提供相关的报道。



鹰头马，GTA4怎么没评上“劳斯丹顿奖”啊？《孤岛》只要配置高就能玩得爽；可GTA4，很多拥有顶级配置的玩家照样跑不动GTA4，甚至官方都说这是为未来几年PC设计的游戏。有人怀疑GTA4其实是内置Xbox 360模拟器的家用机版，要不它怎么不用显卡而对CPU要求那么高！还有贴图透明问题，让我把180系列显卡驱动试了一遍还没解决，后来降到176反而好了。所以GTA4也应该得一个“人人都是测试员奖”。**（河南 qqfordr）**



鹰头马那个，8神经的奥巴马奖与fly的三雷氰氨奖的名字都绝了。大软涨价俺没意见。俺的口号就是“省吃俭用看大软”！**（河南 郭佳铭）**



粥粥的 与游戏

从本期开始，我们将邀请知名漫画家粥粥为中旬刊作画，一起来欣赏粥粥笔下妙趣横生的 与游戏吧！

bbs.popsoft.com.cn

软件生活

话题

只玩单机不玩网游的理由

出题

软粉 DZZ

我玩游戏很看重剧情，流程构架，网络游戏里没有绝对必须去完成的任务，那些任务也无法反衬出游戏的主题内涵。而绝大多数单机游戏就是一个故事，会映出它要表达的含义。玩完后会去品味一些东西，而玩网游我不知该品出什么。

网络游戏没有尽头.你要想玩的话你可以一直玩下去，除非服务器关闭。而绝大部分的单机游戏都有关底，最起码，你玩一款单机游戏的初衷就是要把它通关。而玩网游的呢,如果你不是为了挣钱而只是为了玩的话,你是否会觉得在浪费时间呢？

网络游戏里不公平的因素太多。谁都想在游戏里混出点名堂，但不花点钱能行吗？用钱买出来的实力，要我说就是玷污了“游戏”这二字。在单机游戏里只要你肯练，你就可以玩得好，就算用作弊，也是为了自己玩的开心呀。这是公平的。但现在的网络游戏里行吗？就算你苦练到了满级，人家没几级的只要花钱买点道具就是比你强，你能有啥招？只能郁闷。

我来拍砖

软粉 舞红铃

“网络游戏里没有绝对必须去完成的任务”一派胡言！是网游没有必须要完成的任务还是你不想好好玩网游？有些游戏是只要升级就好，但网游也不全是这样呀。不说别的，《完美世界》里你要是不做修真任务的话就算你100级我80级我也照样不怕你。

还有，你说玩游戏的目的是为了赚钱！玩网游是浪费时间，可我也没见你玩单机游戏赚了几毛钱呀？能把通关当作玩单机的一大乐趣，凭什么就不能把升级拿更好的装备当作网游的一大乐趣呢？

“网游不公平。”拜托，网游不过是现实世界的投影罢了，是最大的公平。你说网游拿金钱就可以买到比别人强，现实世界不正是如此的“有钱能使鬼推磨”。难道你指望所有人都不靠关系不靠门路不靠金钱交易只凭自己的真本事吃饭？公平！现实才是最大的公平！你自己也说了，玩单机用的就是修改，说白了只是你自己玩得爽罢了。自己爽了就说公平，花不起钱就说不公平，有这么个道理吗？

正二八经说两句

软粉 临流问月

我认为一款游戏，要么具有高度的可玩性，要么就应有深刻的意义与内涵。否则，这款游戏就是失败的。

网游的最大可玩性在于互动。游戏中我们面对的不是只能说固定两句台词的NPC，而是来自四面八方的不同玩家。我们可以与他们交流、交易、合作组队、打副本……这是网游的精髓所在，也是网游的基本特性。

网游的的劣势也很明显。那就是缺少像单机一样丰富的意义与内涵。至于为什么，不是或不只是因为网游的任务设计缺乏内涵，而是我们在玩网游时缺少思考。

很简单的例子：我们赞叹仙剑的剧情，为它流泪；我们深思《潜行者——切尔诺贝利的阴影》带来的启发，为它长叹……到现在有哪款网游做到能让我们认真思考过这款游戏的意义？

当然，看起来《超级玛丽》也是没有意义的，但它仍然是一代经典。这是因为它拥有极高的可玩度。注意它与网游的可玩度不是一个类型。超级玛丽讲究的是跳跃的技巧。没有任何上手障碍，没有任何不公平。而当今某些网游，像楼主说的“不公平的因素太多”相对于剧情单一玩法固定的单机，缺乏技巧性可言。

还是那句老话：单机游戏是艺术品，网络游戏是商品。我们玩网游，丢掉了时间与金钱，获得的是升级，PK的快感。我们玩单机，获得的是领悟与思考。希望诸位网友深思。

截取“仙剑四”宠物表情，赢得“槐花”公仔玩偶

活动截至时间：2009年1月20日

玩过“仙剑四”的人，一定熟悉游戏中会飞长着黄色触角的大头精灵“勇气”，以及体胖腿短圆眼小耳的“槐花”。这两位人气宠物颇受玩家喜爱，最近又得到漫画家的钟情，被设计成了网络上的各种表情图案。现在，只要你将大软地盘中使用“勇气”或“槐花”的页面完整截图并发给linxiao@popsoft.com.cn，就有机会获得90公分高超级酷的“槐花”公仔，机不可失，抓紧时间哦。





我用我爱

"工具快报"
年度评选活动

评选时间：2009年1月1日至2009年3月31日

"工具快报"是《大众软件》"实用软件"栏目的重要子栏目。这些年来，"工具快报"推荐了上千款软件，在用户与研发者之间架起一座桥梁，促进了工具类软件尽快发挥作用。那么，在2008年"工具快报"中出现的一百多个软件之中，哪些你尝试着用过，哪些你又觉得独特有创意？"工具快报"年度评选，为工具类软件加油呐喊，激励软件研发原创精神，就在你的这一票。

参与方法：请在2008年"工具快报"刊登的软件之中选择——

1.你使用过的软件名称；
2.你认为最有创意的软件名称；
3.你认为最具实用性的软件名称；
4.你认为最优设计的软件名称。

按照选项将你选好的软件名称来信或E-mail告诉我们即可。你将有机会参与抽奖，获得"工具快报"之优秀读者奖，奖品有显卡、耳机、一年份《大众软件》免费赠阅等。

按照读者投票，我们将评出"工具快报"之最具人气、最富创意、最优设计与最佳实用性4个选项的冠军软件，并对软件设计者予以奖励。

2008年"工具快报"刊登的软件：

01期
Inpaint 1.0
Prio 1.9.8
OpenedFilesView 1.11
Screen2Exe 1.2
MyLastSearch 1.00
PC Wizard 2008 1.81
PC Tools Firewall Plus
VolumeTouch 1.1
Sysinternals Suite 20071119
VSO Image Resizer 1.3.3
02期
Netscape Navigator 9.0.0.5 Final
Easy Duplicate Finder 1.5.1
IrfanView 4.10
Psytec QR Code Editor 2.4
IEHistoryX 1.5.8
Xentient Thumbnails 1.0.2
Q10
Arovax AntiSpyware 2.1.153
WinDirStat 1.1.2
Your Uninstaller! 2008 PRO
03期
EmEditor Professional 7.0
Raise My Rights 1.3
Sizer 3.3
1by1 1.62
SpeedyiTunes 1.3
Exstora 2.0
FreeCommander 2007.10a
PocketDivXEncoder 0.3.96
SyncBackSE 4.3.1.5
Process Lasso 2.32
04期
sTabLaucher 2.1
RenLib 3.6
DriverMax 3.2
TeamViewer 3.0
QT TabBar 1.2
Win32Whois 0.9.13
FTP Voyager 14.1
SparkleXP 0.5
AniTuner 1.1
05期
Coollector 2.0
Magic Tweak 4.11
Change Ext 1.94
Namexif 1.4
Joost 1.0.3
iuVCR 4.17
FindeXer 1.1.0.3
Birthday Reminder 1.24
Stickies 6.5a
Xinorbis 3.51
06期
PC Apex PSU Calculator 1.2
myBase Desktop 5.5
NEGiES 1.57
TrueCrypt 5.0
Ditto 3.15
Any Video Converter Free 2.57
Magic ASCII Studio 2.2
GOM Player 2.1.8
PC Tools ThreatFire 3.0
Ceedo 2.008
07期
SPX Bundle 2008-02-19
Defraggler 1.01
XnView Shell Extension
AnchorFree Hotspot Shield 1.01
FlashFolder 1.8
PixelCryptor 1.1
PDF Extract TIFF 2.0
TuneUP Utilities 2008
AnVir Task Manager Free 4.9.5
Piclens for IE 1.6.1
08期
Multi Timer 1.27
FLV Extract 1.3
Magic Boss Key
Real Desktop Light 1.32
Tray Commander 2.3
OfflineList 0.7.2a
NTFSRatio 1.3
Image Comparer 3.4
Unknown Device Identifier 6.01
AltMove 2.1.3
09期
Piky Basket 2.0.0.21
SolveigMM AVI Trimmer 1.6.802
KNot 2.04b
Direct Folders 3.3
FileBox eXtender 2.00.01
Format Factory 1.00
Pictomio 1.0.6 Beta
Neo's SafeKeys
ArcConvert 0.51
Comfort Keys 3.0.2.6
10期
Windows Search 4.0 Preview
Clip2Net 0.7.2b
TopDesk 1.5.4
IP Changer 0.2
BlueScreen Screen Saver 3.2
AAA Logo 2008 2.0
WinMerge 2.8
Phun for Windows Beta 3.5
tinySpell 1.7
fsLock 2.0 Beta 4
11期
GifSplitter 2.0
EditPlus 3.01
Vista Drive Icon 1.4
RPG Maker VX 1.01
SC-DiskInfo 1.11
IE7 Open Last Closed Tab
Tip Cam 1.5
eCover Engineer 5.4.1
Evil Player 1.23
gMote
12期
XNeat Windows Manager 2.5
Gigaget 1.0.0.23
FileTypesMan 1.06
AlfaClock 2.20
FitTrack 1.0
Daphne 1.34
HxD 1.7.6.3
Free Audio Editor 2008 4.7
Ultra Button 1.0
Inline Search 1.5
13期
Microsoft WorldWide Telescope 2.1.6
FotoSketcher 1.5
TeraCopy 2.0 beta 3
SoftPerfect Network Scanner 3.8
dimP 1.1 beta
Q-Dir 3.11
PhotoStage 1.10
PropertyEditor 4.21
Weather Watcher 5.6.30
Folder Size 3.2
14期
ePSXe 1.7.0
QTAddressBar 0.9.6
Portable Start Menu 2.0
Microsoft Pro Photo Tools 1.0
Free Window Registry Repair 1.5
Outlook Attachments 5.0
ClicKey 1.0
微软拼音输入法2007（2008年3月独立完整版）
Bookmark Mate 3.13
Better Rename
15期
Copy Handler 1.28
PSX2PSP 1.4.2
SynchPst for Outlook 3.1.4
RegFromApp 1.00
RK Launcher v0.41
HP USB Disk Storage Format Tool 2.2
Search and Replace 5.9
Mp3 Knife 3.2
DM2 1.23.1
Flash Memory Magic 1.3.16
16期
ProcessActivityView 1.04
SnagIt 9.0
MDIE 0.3 RC6
DesktopZoom 2.1
VCD Menu Lite 2.0
RegDllView 1.10
360desktop 0.5.4





Desk Drive 1.1
ScrollNavigator 3.0.0
Resource Hunter 1.32
17期
AIR iPhone模拟器
RegScanner 1.70
DESKonTOP 2.01.83
iSpring Free 3.5.0
Jhead 2.82
Key Extender 3.96
SiteShoter 1.17
Deformer 2.0
Shadow Defender v1.1.0
Photoshop SpeedUp 1.00
18期
Outlook Connector 12.0
ManicTime 1.0.0.46
PrcMgr 4.12
PlaceBar Editor
eBoostr 2.0.1
Omnidea Rulers 2.1
DropUpLoad 1.86
KallOut
Folder Pilot 1.0
RegistryFix 6.4
19期
Microsoft SyncToy 2.0
echoXP
VideoCacheView 1.15
G-Mailto 1.33
HWiNFO32 2.20
Sysinternals Desktops 1.0
EyeDefender 1.0.1
FotoMorph 4.5.5
KillProcess 2.43
ProduKey 1.31
20期
Picasa 3.0 beta
Active Disk Monitor
MaZZick
MessenPass 1.22
PDF-XChange Viewer V2.039
3D Color Changer 4.00
PhotoRazor 2.5
FirmTools Duplicate Photo Finder 1.0
Explorer++ Alpha 2
Norman Malware Cleaner 2008
21期
Windows Live Messenger 2009 & Live照片库
Moo0 ConnectionWatcher 1.26
Circle Dock 0.9.2 Alpha 8
Norton CleanSweep 6.0
Google Calendar Sync 0.9.3.3
ColorImpact 3.1.0
Cain & Abel 4.9.22
Microsoft Research AutoCollage 2008
SoftKey Revealer 1.1.4
22期
Game XP 1.6.1.20
Image Resizer PowerToys
Task Manager Extension 2.1
Minimem 1.21
Total Copy 1.2
Aqua Dock v1.0
PureText 2.0
TrayIt! 4.6.5.5
BitMeter II 3.5.7
ColorConsole 1.59
23期
Transmute 1.02
PhotoWipe 1.11
Super Finder V1.5.3.0
Mazaika 3.2
Magic Speed 3.3
ZionEdit 2.0.16
ShellExView 1.25
Anfibia Watchman 7.3
Minos Album 2.6.9
IObit SmartDefrag 1.02
24期
Everything 1.2.0 Beta
EmEditor Professional 8.00 RC3
Light Artist
FlashTray Pro 4.0
JPEGCrops 0.7.5 beta
Help & Manual 4.5.1
STP MP3 Player 10603
Beyond Compare 3.0.10
IETester 0.2.3

编辑部的八卦

你好，我叫小明

林晓： 抱歉小明同学，我把你的名字听成“小强”了，原来不是。我就说嘛，谁会称呼自己为小强呢，虽然这真是个驱邪避害天人共雷的好名字……小明同学你可是三年来大软编辑部中出现的第一张新面孔！终于，某人不用再给老大提包买盒饭了，因为有了你……（不好意思说漏了嘴）。请大家鼓掌欢迎！



我叫小明斯基，这个名字的由来是这样：最早上网的时候，基本都是聊天室，我一开始想的名字是“请叫我红领巾”，但是又觉得过于招摇，便起了小明这样一个低调的名字。作为在各类笑话里最常出现的主人公代号，比如小明掉井里啦、小明被老师骂啦，我相信一定可以获得广泛轰动的响应。但正如我小学六年级就明白的道理，“下课铃声不以你的意志为转移”一样，这个低调的名字，只得到了低调的回应……

不过我没有气馁，因为我始终相信傻子也能娶到媳妇！一定会有万千异性高喊着“小明来啦”那一天的到来！然而世事难料，过不多久，聊天室这种东西，消失了……



接下来，我只能靠背诵“天将降大任”这样的先哲名句自我安慰，每天晚上独自面对电脑屏幕黯然神伤。

记得那是一个充满激情的凌晨，我正在网上复习当时非常有名的英语资料《英文骂人300句》，有位朋友传给我一部现在应该被称为“恶搞”的短片《大史记》，刹那间，我便重生了，以至于那晚背下的几个单词直到今天我还能脱口而出。

看过《大史记》的同学一定还记得里面的传奇式英雄人物时间主任和李挺诺夫，为了避免盖过他们的风头，我便在小明后面加了“斯基”两个字，至此，小明斯基这个迷人的名字便诞生了，并伴随我走到现在。

我喜欢所有不利于身心健康的娱乐方式，游走在“网瘾精神病”的邪恶边缘。不止一次，我想凭栏长啸：“杨叔救我！”但因为WLK还没有开，便耽搁了下来，希望杨叔的企业能坚持到我幡然醒悟。同时我还经常悄悄听一些外国的靡靡之音，对此我感到很不好意思，觉得非常对不起国内的歌唱艺术家们。动漫和小说也是我的精神食粮，但我喜欢的风格实在让人脸红，就不在这里说了。

总之，我是一个低调得不能再低调的青年，德智体美劳全面没有发展，虽然有很多理想，但是没什么文化，不过我还是有优点的，我从来不是个妄自菲薄的人，这个优点就是“有礼貌”！下面您就要亲身感受我的这项优点了。

谢谢您不辞辛劳地看我唠叨半天，不管您现在是想抽打我还是践踏我，相信您一定是拥有钢铁般的意志！并且您肯定也已经猜出我的中心思想，没有错，那就是：大家好！我叫小明斯基！请多多关照！

bbs.popsoft.com.cn
大众闲话

英雄与我们同在



■北京 齐天大宝

我们喜欢英雄，因为我们不是英雄，正如同人类总是追寻那些力有未逮的“美好”。于是我们创造英雄，编撰故事，注入着理想和青春，在想象的世界酣畅淋漓。突然有天，我们发现那些英雄不再是简单的饭后谈资，而“真真正正”活了过来，他们自主思考、自主活动，有他们的欢乐，有他们的悲伤，到底是我们创造了“英雄”，还是“英雄”一直牵动着我们？始终没有变的，是我们会用生命去保护的最后一片净土，因为在那里，英雄与我们同在。

首个超级漫画英雄“超人”诞生于美国经济大萧条的上世纪30年代，由美国DC漫画公司推出。除了那条红内裤，他的样貌无异于常人，却能上天入地力拔千钧。这超越人类能力的救世英雄，正是当时美国民众需要的安慰和希望。

紧随其后，又一个超级英雄诞生。同是伸张正义打击犯罪，却比超人要来的沉重得多，他就是“蝙蝠侠”（Batman）。

最初的“蝙蝠侠”出身贵族，本身并没有超能力，凭借周游世界学来各种技能，成为硬汉型的犯罪克星。除了出类拔萃的身体素质和战斗技能，“蝙蝠侠”也具有相当水平的刑侦技能。漫画一经推出便极为轰动，销量激增，和“超人”一同成为美国DC漫画公司的成功基石。

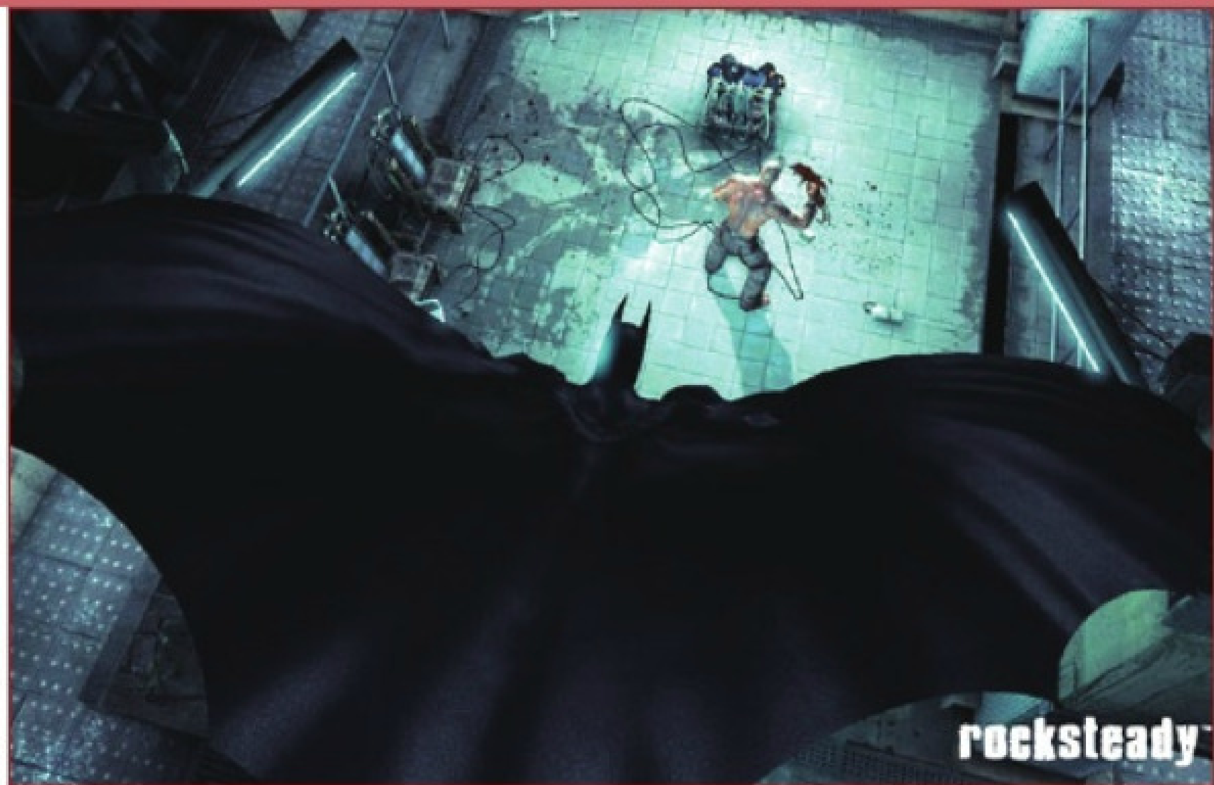
由于“蝙蝠侠”侦探形象受到大众欢迎，使其硬汉形象逐渐弱化。这位英雄不再孤身一人，身边出现了罗宾这位类似华生那样的朋友兼助手。二战之后，为了回应当时社会上负面评价，“蝙蝠侠”的世界从阴暗危险转向明亮科幻，性格也变得较为开朗，故事轻松幽默，蝙蝠女侠、蝙蝠犬、蝙蝠小侠陆续登场，甚至出现了太空生物。这种夸张滑稽的风格在1966年的”蝙蝠侠”电视剧中尤为明显，带动漫画销量达900 000份。

然而好景不长，电视剧面临停播，漫画销量持续下滑，看来这种迎合少年幻想的风格并没有经得起时间考验。70、80年代期间“蝙蝠侠”试着回归到最初暗夜中复仇者的身份，并无收效。直至1986年的新故事《蝙蝠侠：黑暗骑士归来》（Batman：The Dark Knight Returns），这是发生在未来的故事，年近50的“蝙蝠侠”重归战场。新故事不再只以少年娱乐为目标，转向更为成熟晦暗的成人市场。此新篇使“蝙蝠侠”人气大大回升，之后DC公司把第二代罗宾的生死权交予读者手中，由他们投票决定，引起众“蝙蝠侠”迷们的热烈响应。

1989年由蒂姆·波顿（Tim Burton）执导的电影《蝙蝠侠》上映，除了影片和周边的数百万美元盈利外，以“蝙蝠侠”为主角的全新漫画系列《黑暗骑士传奇》（Legend of Dark Knight）创刊号就卖出近百万



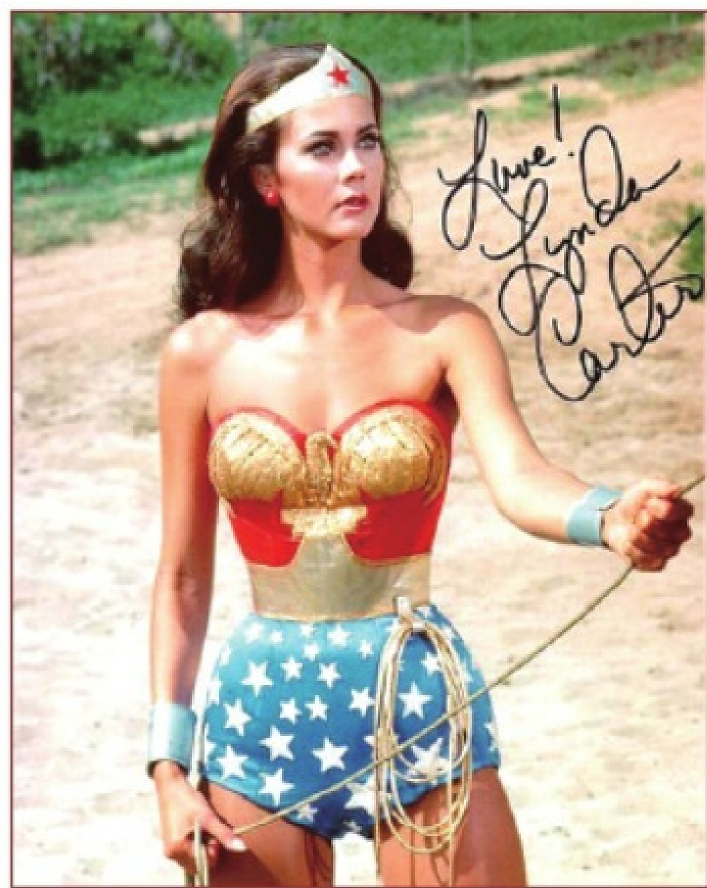
蝙蝠侠的“黑暗面”更受到观众的追捧



游戏《蝙蝠侠：阿卡姆疯人院》重新演绎与小丑的宿命对决

册。时至今日，“蝙蝠侠”仍是DC漫画公司的王牌之一，这位暗夜复仇骑士被赋予更多的人性善恶和感情纠葛。2008年有日本制作的动画《蝙蝠侠：哥谭骑士》（Batman：Gotham Knight）预热，由《记忆碎片》导演克里斯托弗·诺兰（Christopher Nolan）执导的电影《蝙蝠侠：黑暗骑士》全球范围内叫好又叫座，小丑固然功不可没，但真正打动观众的是其间哥特式的情绪蔓延。2009年“蝙蝠侠”登陆PS3，由Rocksteady Sudios开发，Eidos发行的游戏《蝙蝠侠：阿卡姆疯人院》（Batman：Arkham Asylum）自同名漫画改编。这是“蝙蝠侠”与老对头小丑的又一场“游戏”，扭曲、疯狂、面临崩溃的不单是这座病院和游戏画面，更是每个人的内心。

同属DC漫画公司，还有一位举足轻重的英雄。人们总这样形容她：与智慧女神雅典娜一样聪明，能匹敌大力神赫拉克勒司的力量，不输于信使赫耳墨斯的速度，同时还拥有爱与美之女神阿芙罗狄忒的美貌。这就是“神奇女侠”（Wonder Woman）。


电视剧中的神奇女侠

1941年前，DC漫画公司作品主要以男性英雄为主，女性总是充当被拯救的角色。“神奇女侠”的出现，打破了男英雄一统江湖的局面，而且受到意想不到的认可和欢迎，和超人、蝙蝠侠并称为DC三大巨头。


神奇女侠打破了由男性主导的英雄市场

有女性作者参与创作的“神奇女侠”，除了性格上将女性特点体现得淋漓尽致外，在外型上也突出了其特征：低胸露肩短打紧身衣，耀眼的金银装饰，勾勒出完美身段。

这位女英雄诞生于泥土，是传说中只有女性并英勇善战的亚马逊民族的公主，名叫戴安娜。“神奇女侠”出生便被赐予神力，英勇善战的她不顾女皇母亲的反对，在伪装下击败了家乡的敌人战神阿瑞斯。

在遇到因事故而昏迷的美国空军飞行员后，“神奇女侠”愿以部落大使的身份送空军回到都市，并将和平带于世间。临行前，她的母亲女皇希波吕忒将两样宝贝交与女儿：一是真言索套，可以无限变长并永不会断，被套中的人只能说出实话；一是守护银环，此环刀枪不入还能反弹子弹。故事便这么开始了……

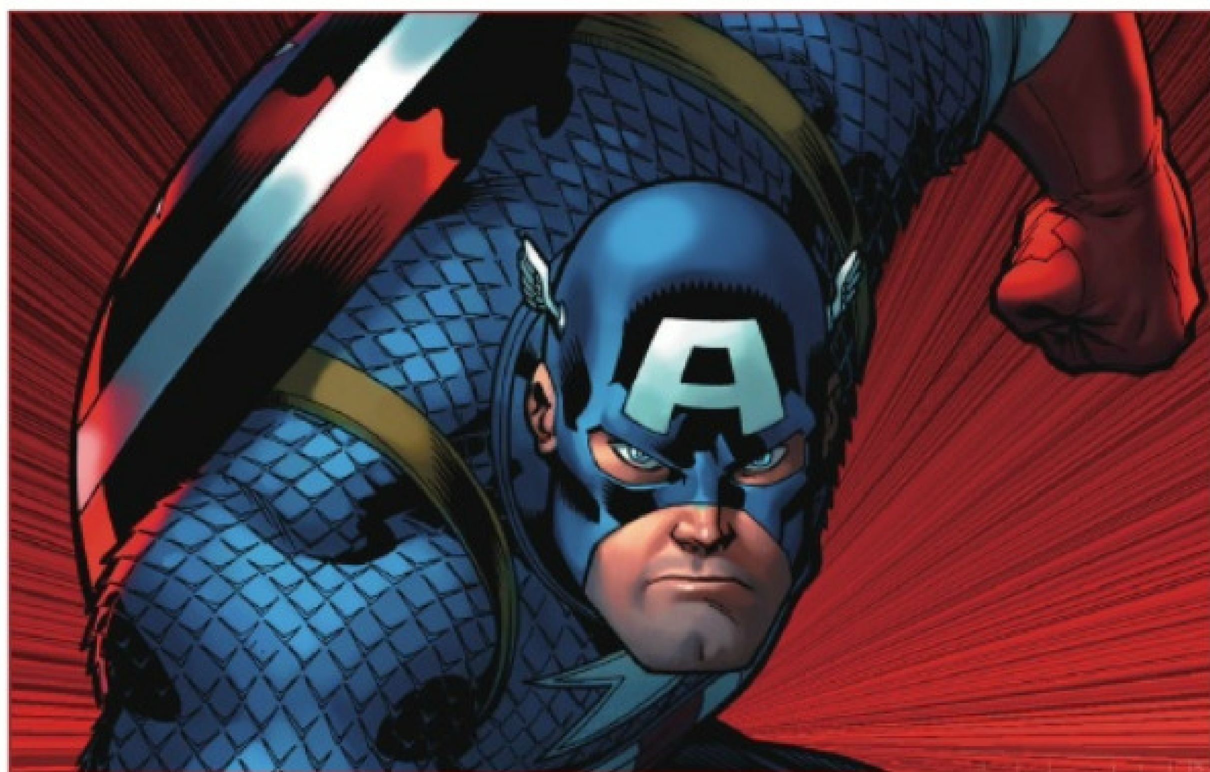
“神奇女侠”的真人版影视作品并不丰富，以1975年的电视剧最为著名，由1973年美国小姐琳达·卡特（Lynda Carter）扮演的“神奇女侠”形象深入人心。近年来华纳兄弟一直想把这位女英雄搬上大屏幕，但其中曲折不断，关于女主角的选取更是谣言四起。倒是《美国正义联盟》一片中的“神奇女侠”一角早已敲定，女侠迷们总算有个盼头。

接着说说组合。美国正义联盟（JLA-Justice League of America），是DC漫画公司的超级英雄团队。1960年登场，最初由闪电侠、绿灯侠、黑金雀、水人、火星捕手这5位打败外星战士的年轻地球英雄组建，总部设在快乐港的一个山洞中。

时代变迁，人物更迭，正义联盟几经波折，期间涌现大量新人，也出现无数政治、感情、利益纠纷，曾经辉煌，也屡入惨境。由于作者众多，连DC公司自己也常常出现自相矛盾的情节，这大概是不可避免。在经历了快乐港时代、卫星时代、底特律时代、欧美洲时代后，正义联盟的几支小队均在联合国命令下解散。

联盟的暂时失败，并不代表正义失败，“超人”和“蝙蝠侠”开始筹建新一代的正义联盟。不久，在一次事件中，火星捕手、超人、蝙蝠侠、神奇女侠、闪电侠、绿灯侠、水人再次团结在一起，成为新正义联盟的核心成员，人称“七巨头”（Big 7）。新的正义联盟在月球建立了望望塔作为总部，名字仍沿用JLA，尽管成


正义联盟全家福



员并不都是美国人。

在正义联盟中，重点已经不再是每个人的个人英雄主义，而是进阶为英雄们的互动。他们是怎样为了打败共同的敌人而合作无间、团结奋战，又是如何在自身价值、团队利益和个人情感中作出选择。

目前为止，描述正义联盟的影视作品只有两部动画片《正义联盟》和《超级朋友》，而真人版电影《美国正义联盟》虽然角色选定，却也迟迟没有更新进展，吊足了每个人的胃口。

说完DC，当然不能不提惊奇漫画公司（Marvel），它是与DC齐名的另一大漫画公司，蜘蛛侠、钢铁侠、绿巨人等均是旗下英雄。几乎与“神奇女侠”同时，甚至还早一点，惊奇漫画的代表人物“美国上尉”（Captain America）便已登场。

曾经是一名自由画家的他，为了加入盟军替国出征打倒纳粹，在身体条件不合格的情况下，加入了军方的一个秘密实验。此实验致力于将人体改造为强大机能的“超级士兵”，而他成为唯一成功的实验品，变身“美国上尉”。

“美国上尉”身着由美国国旗演变的红、白、蓝三色紧身耐火战斗服，手持圆形特殊金属制成的大盾，精通所有格斗方式，并有着无人能及的勇气和信念，在他的帮助下，盟军取得二战胜利。

这位充满民族主义色彩的英雄一问世，便极受民众推崇，自由之盾飞出，击碎一切罪恶！美国典型的英雄意识形态之一便是争取自由。一时间，“美国上尉”几乎成了自由的象征，而他那种单纯的爱国情怀，感动的不仅仅是美国人。正是这样，他也成为了像超人一样的英雄团队精神领袖。

2007年初，“美国上尉”死了。是的，他死了。用惊奇漫画公司总裁巴克利的话说是：“他立刻就彻底死了。我们也没有办法，事情发展到这一步了。”历经



轰动一时的上尉之死

66年浴血奋战，“美国上尉”最终被几颗黑枪子夺去了性命。在其遗书中，他希望“美国上尉”的称号传承下去。钢铁侠帮他做到了这一点，“美国上尉”与自由之盾都将传承，我们应该在悲痛之余感到一丝欣慰了。



美国上尉的街机游戏你有没有玩过？

很多国内的爱好者都是通过《上尉密令》这款FC游戏认识了“美国上尉”，在其他惊奇漫画英雄串烧和乱斗的游戏中，也总出现他的影子。作为自由英雄的象征，有不少歌曲都提到了他：吉米·布法特（Jimmy Buffett）的《Captain America》通篇、枪花（Guns & Roses）的《Paradise City》中最后一段等。惊奇漫画的英雄电影计划自然也少不了他，《美国上尉：第一复仇者》（Captain America：The First Avenger）已经列入日程，这部与派拉蒙电影公司合作的片子预计2011年上映。

同是惊奇漫画公司的英雄，“惩罚者”（The Punisher）和“金刚狼”（Wolverine）在众英雄中当属两大另类。

“惩罚者”很好认，一袭纯黑长衣，胸前醒目的白色骷髅。他与“蝙蝠侠”有些相似，最亲近的人成为城市犯罪的牺牲品，复仇欲望是一切行动的来源。海军陆战队出身的他，并没有任何超能力，只是有着良好的身体素质、过人的战斗技巧以及对各样武器的精通。

“惩罚者”是个认死理的人，在他非黑即白的世界



惩罚者一直保持着硬汉形象

观下，有罪必要罚。立誓要惩罚一切有罪之人的“惩罚者”自己并不确定这种做法是否正确，但他坚持认为，有目标，就要全心全力去实现，即便要死去，即便这一切都没有意义。

骨子里的暴力基因加入复仇的催化，惩罚罪犯的同时也是个人情感的宣泄，使得“惩罚者”危险且致命，其他英雄都将他视为疯子或罪犯。而这种非传统正义，却拥有一大批的忠实拥趸，就是图个爽快，图个尽兴吧。

Capcom的《惩罚者》游戏在当年的街机厅里着实火了一阵，被誉为经典，至今仍不少人还在回味其良好的手感和酣畅的战斗。2005年第三人称射击游戏《惩罚者》同时在PC、Xbox、PS2上推出，依旧走暴力致上的路子。即将在PS3上推出PSN的《惩罚者：不可饶恕》



CAPCOM出品的《惩罚者》游戏

（The Punisher：No Mercy）仍是FPS类型，已有视频放出，再次感受纯纯的暴力美吧。在电影方面，第一部《惩罚者》出现在1989年，由马克·戈德布拉特（Mark Goldblatt）执导，他也参与了后来《X战警——背水一战》（X-Men：The Last Stand）。2004年，第二部《惩罚者》上演，主演为托马斯·简（Thomas Jane），得到的评价并不理想。《惩罚者——战争地带》（Punisher：War Zone ）作为第三部于2008年底上映，我们的暴力英雄回来了！

“金刚狼”作为X战警其中一员，是又一个另类的存在。他天生体弱，自小内向懦弱，没有一点英雄的范儿。在父亲被杀害后，“金刚狼”暴怒之下基因突变，手部长出“骨爪”。虽然得报杀父之仇，却也被母亲视为怪物，断绝了关系。他一度心灰意冷，自暴自弃，远离人类社会，生活在荒野，与野狼为伴。

“金刚狼”作为一个基因突变体，拥有与众不同的能力。最为突出的便是那极强的自愈能力，不仅几乎免疫毒和病，还可以进行身体的自我修复，这使得他的寿命不再受限于人类。同时，他也具有动物般的速度和敏锐的感官。由于寿命的延长和各地的游历，“金刚狼”积累了广泛的知识，会说多种语言，同时习得各种格斗术并熟知各种武器类型。

“金刚狼”重归文明后，参加过第一次和第二次世界大战，曾与“美国上尉”并肩杀敌。在X武器计划中被改造为国家武器，全身由金属覆盖，骨爪也变为金刚爪。后来“金刚狼”被洗脑，失去记忆的他被X教授招入第二代X战警。


金刚狼的”狼性”一直让他进入狂暴状态

在近距离战斗中，“金刚狼”有时会陷入“暴怒状态”，如动物本能般的反应，在此状态下攻击性加倍。“金刚狼”并不喜欢这种状态，尽管他多次靠这个救过命。杀戮和愤怒正是“金刚狼”人性与兽性在道德观念和个人价值观间的矛盾点，正如每次伸出爪子带给他的不仅仅是身体上的痛苦，更多的是心理上的痛苦，因为伸出爪子就意味着有流血有死亡。

即使身处人群，“金刚狼”也总是表现出一副冷漠无情、独来独往，甚至有点混蛋的样子。与其说这是一种态度，不如说这是他的自我保护。他并不在意什么正义和权力，使他认真起来的只有爱——那对儿时玩伴的友爱，对学生们的关爱，对X教授的敬爱，当然还有对琴·格雷（Jean Grey）的爱。


《X战警前传——金刚狼》电影海报

“金刚狼”作为群体成员，大多以配角或多主角之一的形象出现在惊奇漫画公司的影视作品中。在预计2009年5月上映的电影《X战警前传——金刚狼》（X-Men Origins：Wolverine）中，“金刚狼”将以绝对主角出现，这是从未有过的。

除了上面俩大漫画公司的超级英雄外，还有一些不属于他们却也不输于他们的英雄，“再生侠”（Spawn）就是其中之一。

国内玩家认识“再生侠”，大多通过手办和影视。即便对“再生侠”的故事、性格一无所知，仅凭借其手办人物造型的独特、制作工艺的精良，已经吸引了无数关注的目光。这不得不归功于托德·麦克法兰（Todd McFarlane）。

麦克法兰就是“再生侠”的创作者，被称为“再生侠”之父。他1991年离开惊奇漫画公司，和几位朋友一起，共同创建了自己的出版公司——映像公司（Image Comics）。希望提供一个宽松自由的环境，使漫画家们能够创作出更具个性化的作品。次年，“再生侠”面世，一经推出便创下奇迹。

主线故事中，“再生侠”原为美军特种部队精英，在某次执行任务中被上司设计杀害。对仇人的无比憎恨和对妻子的深深思念，使他将灵魂出卖给地狱魔王，换取复活。在容貌被毁掉，记忆被抹去后，他带着坚不可摧的身体从自己的坟墓中再生……


复活后的再生侠就像地狱的使者

“再生侠”身形巨大，穿着一套活生生的共生服，他的斗篷、刺尖、锁链和头骨都是这个生物的一部分，提供保护的同时也不消耗“再生侠”自身的能量。由此系统提供给“再生侠”的能力是无限的，几乎成为不朽，

除非他被天堂武器斩下头颅。

人性与爱恨交织，理想与现实碰撞，一位丑陋的反传统英雄演出一段段精彩传奇。多年以来，“再生侠”故事发展颇为复杂，不仅有各式各样的分支和外传，不同系列的角色也常常跨平台出场。想要了解透彻，怕是要费些时间。

在漫画推出的两年后，麦克法兰意图尝试将漫画人物立体化，推出“再生侠”人型第一代，较之同期的其他公司产品，要高出1～2英寸，雕刻也精细得多。和漫画一样，他的面向对象不是儿童。尽管价格较贵，还是凭借漫画名气和特立独行的风格大卖。十几年来，“再生侠”人型已推出其36代产品（由于35代取消，36代作为代替展出），其中不乏经典系列，让收集者们津津乐道，视为珍宝。

《再生侠》电影于1997年出品，特效师出身的马克·迪普导演本片。电影的主要情节主要取材于再生侠漫画系列的第一部，由于其情节的古怪，只在小范围的“再生侠”迷中受到欢迎。

美国漫画英雄辈出，同为漫画大国的日本，也曾经有蒙面超人、奥特曼等漫画英雄形象。但因为文化和价值观的差异，日本的漫画更强调生活和情感，而不是拯救世界。

《铁臂阿童木》是日本漫画界一代宗师“手治虫”的首部长篇连载作品，于上个世纪50年代开始发表，为日本英雄漫画代表。

这部以儿童英雄为主人公的科幻漫画一问世就得到孩子们的喜爱，而其充满正义的有趣故事也同时受到大人们的好评。1963年开始播放的同名动画片，收视率极佳，先后被译成多种语言，在全球播放。国内观众也正是通过这部动画片认识了这位超级机器小英雄，如今阿童木已成为那一代人的经典回忆之一。

在故事中，机器人阿童木诞生于2003年4月7日，由痛失爱子的天马博士制造。然而机器与儿子的差别不仅仅是不会长高，也没有共同的经历与回忆，天马博士对阿童木的喜爱渐渐转变为厌恶，最终将其卖到马戏团。

好心的茶水博士收留了遭遗弃的阿童木，并赋予他超常本领：脚底安装有飞翔用的喷气喷射引擎（在太空里则转换为火箭引擎），掌握超过60国语言，能分辨人类的善恶，听力为正常人的1000倍，眼睛是强力探射灯，臀部安装了机关枪（电视新版改成指头发的激光），最大输出功率为10万马力（后来强化为100万马力）。从此，阿童木带着永远无法成为人类的遗憾，开始了与邪恶势力不断斗争的生活。正如阿童木动画主题曲所唱：十万马力，七大神力，无私无畏的阿童木，穿过广阔天地。阿童木作为人类中的异类，比《人工智能》更早几十年提出了一个类似于机器人是否可以享受与人类平等权利的严肃问题，这个问题至今也没有定论。

在2003年的4月7日当天，日本新座市将阿童木登记为市民。在日本的其他地方，甚至在中国，在世界各地，都有各式各样的阿童木诞生纪念活动。可见其影响力之广之久。阿童木作为一个时代的标志，其形象和衍生品被用于各个领域。除了玩具模型外，服装、日用品等也均有涉及，带来不可计数的商业效益。由制作过《忍者神龟》的意马动画制作，动画喜剧《鼠国流浪记》导演大卫·鲍沃执导的动画版《铁臂阿童木》，将于2009年10月23日在北美上映，这将是阿童木首次登上大银幕。

同属日本，《JOJO的奇妙冒险》是漫画家荒木飞吕彦的代表作，自1987年开始连载，全6部已经完结，单行本共80册，第7部《S·B·R》（Steel·Ball·Run）正在连载中。

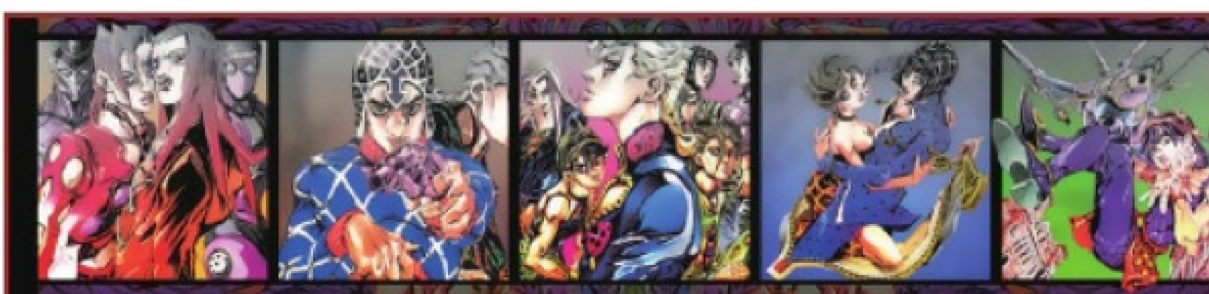
JOJO的故事横跨五代人，历经200余年，五代主角个性鲜明，风格迥异。他们的同伴也都是独立的，拥有完整的人格。把英雄的头衔单挂在任何一位的头上都不合适，我们不如在这里把英雄当作一个概念——黄金精神。在它的指引下，每个人都在用自己的方式追寻命运。

超能力在漫画、影视中已经屡见不鲜，而将超能力实体化、具象化的JOJO，在漫画界中独树一帜。这种看得见的超能力就是“替身”。替身具有特殊的能力，如守护灵一般，与拥有替身的人自身合为一体。它凭本体的意志自由操纵，替身受伤，本体也受一样的伤。一般人无法见到替身，只有拥有替身的人才能看到替身，也只有替身才能打败替身。

JOJO中出现的替身众多，作者天马行空般的想象力绘出的各种超能力成为绝佳看点，

不单有较为传统的近距远程攻击类型，也有新颖的精神意念型、预知未来型、探索侦探型等，多人物、多能力的不同组合，使得每一场战斗都不相同。除了身体上的对抗，多方位思考、不同策略的的运用大大增加了故事的悬念和趣味，不再是《幽游白书》般的“无限升级战斗”，更多的是斗智斗勇，将人物形象在细枝末节处不断丰满。少了些美式英雄的“独来独往”，多了些亚洲特有的“人文关怀”。

这样一部佳作，自然拥有大批死忠级拥护者。据说美国HBO电视台热播的剧集《英雄》（Heroes）的编剧之一也是JOJO爱好者，因此后来也有了《英雄》借鉴JOJO一说。P



JOJO第五部被誉为时装漫画大软底盘

魔兽世界集换式卡牌



UDE独家授权、国内总经销
北京新锐地带玩具有限公司 授权转载
官方网站http://kapai.178.com/

感动与欢乐、激情与荣耀交织的盛会

2008年8月29日，一年一度的魔兽世界集换式卡牌（WoWTCG）国家冠军赛在北京京广中心版权交易中心多功能厅拉开了序幕。这是中国第二届国家冠军赛，但是对于参与本次比赛的很多牌手来说，这是他们第一次参加如此盛大的赛事。最终有104名来自全国各地的选手参加了本次比赛。在这场WoWTCG的饕餮盛宴里，每位牌手各施所长，激烈角逐，经过12轮的激战，决出最后的8强。他们分别是——

冠军：董重（沈阳——术士）

亚军：高振兴（北京——萨满）

季军：才奇（北京——牧师）

殿军：方正阳（天津——术士）

第5到8名：唐克（长春——术士）、荆牧（桂林——猎人）、杨立岩（北京——战士）、孙鲁华（西安——法师）

国家冠军赛

决战轮抽之巅（国冠赛，荆牧VS唐克，ROUND3）

个人认为，轮抽是最为考验牌手综合素质的比赛模式。牌手必须对所有职业乃至所有卡牌有所了解，在有限时间和有限资源内构筑一组套牌，同时还要尽可能牵制同桌的牌手。卡牌每一次交换都可能造成整个局势的突然转变，只有足够的经验作为积累，才可能清晰、准确、迅速地确立自己的战术。另外，在轮抽中，很多被遗忘在角落的卡牌终于发挥了应有的实力，比构筑赛少了一半的卡牌数量也让COMBO的实现更为简单。



想必每个牌手都记得刚刚参加轮抽的时候的慌乱和茫然，从手足无措到游刃有余，其间的变化，正是轮抽的精髓所在。在刚刚结束的第二届国冠赛中，构筑套路已经相对成型，亡灵暗影牧师、血精灵圣骑士、亡灵术士和矮人战斗盗贼是不出意外的主流，“克隆人的战争”频繁上演（平衡德鲁伊只有可怜的两个……），因此六轮轮抽成为真正意义的分水岭，本次战报，讲解的就是爆发于来自桂林的荆牧和来自长春的唐克的决胜局。

关于轮抽和构筑的简单解释

在最基本的轮抽赛中，牌手们围成一圈坐在桌边，每一个牌手会得到几个补充包（通常是6个）。牌手们在一定的时间内打开补充包，检查卡牌，挑出一张自己将会使用的牌，在第一轮按顺时针传递给下一位牌手抽取牌张（第二轮逆时针传递），直到分完所有的补充包。牌手们使用这些卡牌构组属于自己的套牌。这当然有一定的运气成分，但也会使得赛事趣味横生。

在构筑比赛中，你是用你预先准备好的套牌进行比赛，你可以使用任何你可以得到的卡牌来创造最强力的套牌。同样，你的对手也会使用他们预先构筑的套牌，双方较量得是双方对牌的认知、理解与控制。



荆牧堪称业界的名人，除了对“本质工作”精心敬业之外，还经常发表重量级的大作，为国内WOWTCG的发展做出了非常巨大的贡献。笔者在北京设身处地的感受到了荆牧在圈子中的实力派地位，只要一提他的名字总能博得共鸣，无人不知、无人不晓。唐克现为长春某牌店的老板，从事WOWTCG之前在《魔兽世界》担任某公会会长——笔者是过来人，因此深知每个尽职的会长都是完美主义的偏执狂，一旦对某样事物感到兴趣，投入的程度绝对令人叹为观止。据说为了国冠赛，他足足打了两箱轮抽磨练技术——所以预赛取得10胜2负、其中轮抽全胜的战绩也就不足为奇了。另外不得不说的是，唐克的女友容姿靓丽、气质脱俗，而且同样打进了预赛，着实羡煞旁人。难怪唐克被“吉诺比利”一轮打掉30HP的时候周围响起了掌声——我明白，怨念终于爆发了……

荆牧和唐克是本次比赛的两大夺冠热门，两人在预赛交手之前都保持了轮抽不败的战绩。大家都知道，“瑞士轮”的程序有很大可能让两位强者狭路相逢。果不其然，公元2008年8月31日的某时某分某秒，荆牧和唐克相对而坐，会场的焦点瞬间转移到了一桌最左边的位置。

双方的轮抽套牌构筑如下：



荆牧

阵营： 联盟

职业： 术士（痛苦）

英雄： 迪兹莫娜

盟军： 吉米哆、萨莫斯（2）、安格丽达（2）、阿尼卡帕琳、学徒蒂普、黑心莫拉、罗恩兄弟、铁骨切巴（2）、卡斯女士、寻林者诺鲁德、阴天萨维那、华丽的托马迪

技能： 痛苦诅咒、暗影箭、基尔罗格之眼、恶魔护甲、灵魂之罐、痛苦无常

装备： 主教之冠

任务： 失踪的使节、在梦中、财富在等着你、考尔克的赎金、库欧图腾（2）、加兹瑞迪安饰物、为库米沙效力

分析： 优质的护卫是轮抽之中不亚于蓝牌乃至紫牌的首选之一，然而从纯粹的保护能力来说，早期的护卫比起术士的“蓝胖子”不免黯然失色，一版的极品肉盾在二、三版风采依然。如果“蓝胖子”失守，另外两种宝宝吉米哆和安格丽达也能起到牵制火力的作用。寻林者诺鲁德是个隐藏的巨人，属性出众，生存能力强悍，无论顶大怪还是清小怪都不辱使命。卡斯女士是一大妙笔，配合几个高血量的盟军绝对让对手头疼。黑心莫拉与铁骨切巴专门克制装备和技能，整体的防守再上一个台阶。

基尔罗格之眼移出对手的关键卡牌，暗影箭消灭早期盟军顺便弃牌，灵魂之罐直接干掉中型乃至重型的大怪并且辅助宝宝的出阵。痛苦诅咒和痛苦无常的任何一个都可让人痛不欲生，假如恶魔护甲加身、华丽的托马迪在场……我想大家都不想和这样的痛苦术士打后期吧。而且主教之冠提供了一次技能再利用的机会，额外的1点防御不无小补。

与荆牧交流时得知，任务是他轮抽时最先考虑的要素。8个任务既保证了手牌的数量，而且压缩了牌组，力求将每个回合应该出现的卡牌拿在手中。

缺乏应变性是这套牌组的弱势，大部分卡牌费用都不低，曲线虽然平滑，可惜每个回合难以有两个以上的动作，一旦被对手掌控节奏就相对危险。同时早期的防守是本套牌的一大难题，万一“蓝胖子”退败或者姗姗来迟，仅靠罗恩兄弟难以守住整条防线。





唐克

阵营：联盟

职业：战士（狂暴）

英雄：非凡猎者菲莱特

盟军：学徒蒂普、光誓者菲娅、无情的米罗、风哨格尔威、黑心莫拉、伦迪潘、学徒玛丽、爪之布兰谭德、潜伏者阴影路破、龙偶师米亚、铁皮人约瑟夫卡罗尔、屠夫之子安迪斯、比提斯、锤火艾扎（2）、寻林者诺鲁德、阴天萨维那、猎鹰泰勒

技能：战斗怒吼、处决、有兴趣来一杯？、援护（3）、拦截、雷霆一击

装备：巴罗夫管家铃、觅心者、血色十字军波刃剑、恒星之斧、暴击猎枪

任务： 迪菲亚兄弟会、王牌猎人、水下宝藏、芬克恩霍尔，为您效劳

分析：与荆牧的“化骨大法”相比，唐克的套路就是刚猛迅捷的降龙十八掌，18个盟军（不包括龙偶师米亚的TOKEN）大多偏重战斗伤害的最大化，以迅雷不及掩耳之势四处出击。一旦形成规模，仅靠一味防守的对手只能陷入越发被动的境地。

“爱兵如子”的唐克的技能基本以辅助为主，战斗怒吼和英雄的翻面能力充分发挥了“蚁多压死象”的效果。3个援护为他的轮抽之旅屡建奇功，在舍己为人的大无畏精神的鼓舞下，三军将士自然玩命DPS输出，以报知遇之恩。雷霆一击AE能力和降低攻击力的特效确保自己应对同样采用人海战术的对手的时候并不吃亏。至于遇到难啃的骨头怎么办？不怕，一个“处决”解决问题。

没有装备支持的战士不叫合格的战士，唐克的装备选择独具匠心：暴击猎枪尽管失去了入场效果，远程的优势依然不可小看。恒星之斧与没有狂暴能力的联盟盟军堪称绝配，加上屠夫之子安迪斯的辅助，0挥动打3点伤害稀松平常。大量的盟军拓展了觅心者的发挥空间，与锤火艾扎的配合令人拍案叫绝，觅心者一举变为克罗之刃。大概唐克觉得自己的盟军还是不够，于是邪恶的留下了巴罗夫管家铃——满打满算一个回合可以造成9点伤害，恐怖。唐克的任务相对贫弱，4个任务勉勉强强（甚至备牌里面还有两个“塞纳里奥森林出事了？”的任务），当然这和战士的职业特点有关——虽然我觉得大概好的任务都被同桌的荆牧扣押了……

这组套牌的弱点和优点同样明显，惧怕AE，早期必须摆好阵型，一旦集团效应没有形成或者被打破就很难重组攻势。因为没有足够的手牌补充能力（只有迪菲亚兄弟会和伦迪潘），所以很难挺到后期。

一方不动如山，一方侵掠如火，盾与矛之争会有怎样的结果？一比一战平之后，双方开始了第三局的较量。

唐克得到了幸运女神的垂青——先手，而且经过重新调度抓到了不错的手牌。荆牧直接开始（两个“蓝胖子”都抓到了）。

两人手牌如下——

荆牧：萨莫斯（2）、卡斯女士、学徒蒂普、暗影箭、痛苦无常、在梦中

唐克：黑心莫拉、潜伏者阴影路破、锤火艾扎、援护、巴罗夫管家铃、恒星之斧、王牌猎人







Round1

唐克放下任务王牌猎人，Pass。荆牧放下任务在梦中和“唯二”的一费盟军学徒蒂普，战事一触即发。

Round2

第二回合两人都没有任务。唐克的侏儒英雄专属盟军潜伏者阴影路破登场，隐遁潜行不能被指定，典型的尾行高手，准备对术士美眉骚扰到底。荆牧的学徒蒂普First Blood成功，打中非凡猎者菲莱特，两费结束。

Round3

双方延续了无任务状态。潜伏者阴影路破开始动手动脚，而且战士的手中多了一把流星之斧，身边出现新的盟军猎鹰泰勒。荆牧自然不会让对手的盟军形成规模，学徒蒂普与猎鹰泰勒同归于尽，“蓝胖子”摆出“你打我呀”的欠扁S造型华丽登场了。

Round4

唐克指派锤火艾扎出场，摆出“你好我也好”的架势。接下来横置现有的两个盟军免费砍了萨莫斯一斧头，放置资源让唐克考虑的半天，最后忍痛割舍了巴罗夫管家铃。

荆牧神手一抽，抓到任务为“库米沙效力”，预谋已久的铁骨切巴出动了，留下两块资源，目的显而易见。

Round5

锤火艾扎发动能力，半死不活的“蓝胖子”被锤火艾扎解决，潜伏者阴影路破继续偷鸡摸狗，恒星之斧被铁骨切巴变为“流星”。王牌猎人被翻面，唐克幸运的找到了暴击猎枪，最后扣掉雷霆一击作为第三块没有横置的资源。

荆牧将防守进行到底，萨莫斯二号协同罗恩兄弟手拉手构筑了血肉长城，至此荆牧的3个肉盾在5个回合内悉数登场，形势相当不错。

唐克响应回合结束，战斗怒吼响彻天空。

Round6

唐克再次放置一个面朝下的资源——正是这个资源给了他援护荆牧的暗影箭的机会，锤火艾扎死里逃生，暗影箭的弃牌效果无法发动——荆牧的一个杀手锏被就此化解，无奈召唤了追击者格伦（阴天萨维那换取的备牌）。



Round7

传说中的TopDeck出现了，唐克抓到处决！暴击猎枪的准心瞄准了萨莫斯，罗恩兄弟抱住“蓝胖子”的大腿（如果有的话），泪如雨下：“不是兄弟我不救你，盟军打我我无所谓，英雄打我我也疼啊！”萨莫斯没来得及回应就被斩杀……锤火艾扎的攻击被罗恩兄弟护卫，被战斗怒吼鼓舞的潜伏者阴影路破加大了骚扰的力度。目前两个英雄都受了15点伤害，荆牧的两个“蓝胖子”在坟场作伴，罗恩兄弟独木难支，丰富的任务和手牌是他转折的关键。唐克双手空空，却有锤火艾扎、潜伏者阴影路破和英雄3个——不，4个——火力点。荆牧考虑良久，



决定英雄翻面，锤火艾扎功成身退。追击者格伦打了2点，术士：战士=15：17。

Round8

暴击猎枪放倒罗恩兄弟，潜伏者阴影路破将局面扳成18：17，唐克再次TopDeck，抓到了学徒玛丽——术士的两个盟军全部不能被指定，荆牧的防线被完全攻克，依靠盟军反击又慢了一拍，战士还扛着暴击猎枪，势态紧急。于是荆牧在唐克回合结束做了一个库欧图腾的任务，试图以手牌寻找未来。

到了荆牧的回合，时间已到，比赛进入了血腥的“板砖对拍”时间。荆牧继续完成任务“为库米沙效力”，拿到了主教之冠，无奈坟场里面只有暗影箭，而且只能攻击对方的英雄，手中的两个盟军吉米哆和卡斯女士应付这种场合心有余而力不足。尽管还有在梦中、加兹瑞迪安饰物两个任务，不过代价就是基本等于跳过一两个回合，要知道现在荆牧只有两个回合了。唐克现有的兵力加上英雄的翻面正好推倒迪兹莫娜（潜伏者阴影路破热泪盈眶：我成功了！）——所以荆牧无奈选择了GG。

冠军套牌：

使用英雄：魂禁帕戈萨
盟军（18）：
野鬃特瓦×2
奥菲利巴洛斯×2
钢角守卫×3
可恶的格林奇×3
侦察兵欧莫塔×4
萨莫斯×4
技能（23）：
食尸×2
暗影箭×3
暗影之怒×3
灵魂碎裂4
暗影灼烧×2
大雪球×2
基尔罗格之眼×4
吸取生命×3
装备（3）：
发明家的聚焦剑×2
混乱之触×1
任务（16）：
为库米沙效力×1
捐献丝绸×2
加兹瑞迪安饰物×2
闹鬼磨坊×4
人马无双！×4
找回A-Me01×3
备牌（10）：
忏悔者麦雷德×3
食尸×1
剥夺者彦×3
大雪球×2
混乱之触×1

比赛奖品：

冠军：
12 000RMB+暗影魔（Shadowfiend）EA卡
亚军：
10 000RMB+暗影魔（Shadowfiend）EA卡
3、4名：
各8000RMB+暗影魔（Shadowfiend）EA卡
5到8名：
各2000RMB+魔法反制（Counterspell）EA卡
9到16名：
各10个补充包+天怒拉克（Rak skyfury）EA卡
17到32名：
各5个补充包
所有参赛者均可获得
索兰尼亚的物品（Solanian′s Belongings）EA卡。

残局.

世上没有完美的套牌，荆牧和唐克都在扬长避短方面下了不少工夫。双方在这场“轮抽之巅”都发挥了很高的水平，比赛的胜负基本和实力无关，荆牧的运气其实不错，3个“肉盾”都没闲着，怎奈唐克运气更好，一个处决斩断了荆牧和幸运女神的情丝。要是“蓝胖子”再坚持一个回合，胜负的悬念也许会持续更久。





世冠赛

震天的战鼓已经敲响，勇士们摩拳擦掌跃跃欲试，虽然远在大洋彼岸，这里也有一群狂热的人群在聆听着世界的节拍。2008年10月16日至10月19日，WoWTCG第二届世界冠军赛在浪漫之都法国巴黎缓缓拉开了帷幕。更让大家兴奋的是，今年有数位中国牌手在世界的舞台上展现自己，为国争光。胜者将成为世界冠



军，超过EUD200 000的奖金以及更多诱人的奖品等待着勇士们的来临。众多明星级牌手和大师的出现是否也会让大家眼花缭乱？就让我们一起来关注本次世界冠军赛吧？

世界冠军赛及中国牌手简介

WC=World Championship，世界冠军赛的意思，不是什么厕所……这样的世界大赛是由UDE（Upper Deck Entertainment）公司主办的，一年一次。去年的世界冠军赛是在美国的圣地亚哥举行的，今年来到了巴黎。2009年的WC将在2009年10月8日～10月11日在美国德克萨斯的奥斯丁举行，奖金总额超过$250 000，还有大量的奖品。UDE给参加比赛的选手们准备了丰厚的回报，包括奖金、奖品和很多活动。这就是为什么某些同志带着沉甸甸的希望去的赛场了，嗯。2007年的WC第一名奖金更是高达$100 000，虽然今年在冠军方面只有EUD30 000奖金，但是更多的奖品让牌手们更加兴奋。

如此大赛什么人才有资格去参加呢？

在WC之前，每个国家都会举办自己的NC（National Championship）国家冠军赛，就像2008年8月29日在北京京广中心举行的比赛，前几名的选手可以获得参加世界冠军赛的邀请资格，另外一些国际大赛中取得好成绩的选手也会获得邀请的名额。

经过众多波折，最终，435位牌手相聚在巴黎，中国有4位牌手登上了这世界的舞台。他们是黄翔、韩博、张启庚和方正阳。





黄翔，ID：Nightwatcher，来自广西桂林，目前在上海工作。

韩博，ID：kimhb，来自北京，目前在法国上学。

张启庚，ID：Mirri，来自北京。

方正阳，ID：fang，来自天津。

前96名的选手才能进入第二天的争夺。

黄翔进入第二天的比赛。将继续进行6轮的轮抓正赛，韩博、张启庚和方正阳则会参加DMF外围赛，祝福他们！

最终，黄翔以74名的成绩创造了历史，结束了本次世冠赛中国牌手之旅。让我们为他们喝彩，期待着明年这项记录在美国的奥斯丁被刷新！

来自35个国家的435名选手参加了此次比赛。

法国82	匈牙利12	罗马尼亚4
德国70	瑞典11	澳大利亚3
美国43	芬兰8	保加利亚2
意大利33	瑞士7	俄罗斯2
英国29	加拿大6	斯洛文尼亚2
比利时27	中国4	希腊1
西班牙23	丹麦4	卢森堡1
荷兰20	克罗地亚4	新加坡1
波兰13	新西兰4	斯洛伐克1
奥地利13	捷克4	韩国1

第一天的比赛可以用惨烈来形容，9轮的捉对厮杀，以Brad Watson为代表的许多大师落马于96强之外。这就是世冠赛。你准备好了吗？

第一天的八强中有一位9场全胜的选手，他操控的是部落背叛萨满。其余7人使用的套牌中法师占了4套，其中联盟侏儒冰法3套，部落血精灵背叛法师1套，另外3套分别是部落背叛德鲁伊、部落背叛萨满和部落巨魔武器战士。

最终来自美国的Jim Fleckenstein捧走了今年的至高荣誉，就像法国人在美国的土地上夺走冠军一样，美国人今天在决赛中没有再给法国人机会，完成了甜蜜的复仇。3：2，Jim Fleckenstein战胜了欧洲战神Laurent Pagorek捧走了2008年WoWTCG世界冠军的奖杯！

北美PC游戏销量榜

（2008年11月23日～11月29日）
数据来源：NPD Group

名次	中文名	英文名	发行商
1	魔兽世界——巫妖王之怒	World of Warcraft：Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
2	模拟人生2双倍豪华版	The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
3	孢子	Spore	Electronic Arts
4	生化震撼	BioShock	2K Games
5	模拟人生2豪华版	The Sims 2 Deluxe	Electronic Arts
6	求生之路	Left 4 Dead	Valve Software
7	使命召唤——战争世界	Call of Duty：World At War	Activision
8	刺客信条	Assassin's Creed	Ubisoft
9	魔兽世界——典藏版	World of Warcraft：Battle Chest	Blizzard Entertainment
10	模拟人生2——公寓生活	The Sims 2：Apartment Life Expansion Pack	Electronic Arts

韩国网吧游戏排行榜

（截至2008年12月15日）

名次	中文名	英文名	占有率
1	星际争霸——母巢之战	Starcraft：Brood War	11.07%
2	突袭	Sudden Attack	10.35%
3	魔兽世界	World of Warcraft	9.96%
4	魔兽争霸III——冰封王座	Warcraft III：Frozen Throne	9.20%
5	特种部队	Special Force	5.22%
6	永恒之塔	Aion：The Tower of Eternity	5.20%
7	天堂	Lineage	5.16%
8	地下城与勇士	Dungeon and Fighter	4.28%
9	俄罗斯方块	Tetris	3.01%
10	天堂II	Lineage II	2.78%



东方与西方的圣诞前夜

■榜评人 大漠小虾

这一期《大众软件》上市时，新年刚刚过去不久。在西方，从感恩节、圣诞节直到新年，是疯狂的一个月，就像中国人会在2009年1月迎来10天以上的假期一样，这真真正正是欧美国家每年的狂欢节。也就像每年圣诞档的电影总是被各大影片公司挤破头一样，圣诞前后发售的游戏也是一年中最多的，在PC领域尤为如此。老外们往往11月初就结束了一款大作的开发工作，当这些游戏在11月中旬或是12月份安装进玩家的电脑时，这些忙碌了一年的开发者们正在世界各地度假。

到本期截稿前，NPD Group公布的最新PC销量榜只截至2008年11月29日，但已经明显地显现出假期效应。除了《魔兽世界——巫妖王之怒》不论何时发售都能掀起足够的热度之外，多款经典大作也重新上榜，占据了榜单上显著的位置，《生化震撼》《刺客信条》等2007年的圣诞档游戏强势回归，得益于它们一直以来的口碑。老牌厂商Valve Software和Activision的大作《求生之路》与《使命召唤——战争世界》分列第6、7位，显示了FPS游戏在欧美的深厚群众基础。而看看榜上这些发行商的名字，你就会明白为什么Activision Blizzard、Electronic Arts和Ubisoft能够成为世界游戏业的三巨头。

在韩国方面，不出意外是所有能够联网的游戏占据主角。年末的大作《永恒之塔》以及NHN的Tetris榜上有名。其中，Tetris开放之后注册玩家人数就达到320万名，可见休闲类游戏的玩家基础是是多么强大。在韩国也有如《仙剑奇侠传》一样“经久不息”的国产游戏，《天堂》系列永远在韩国玩家心中占据一席之地；《魔兽争霸III》《星际争霸》因为电子竞技的缘故依旧火热。而在这两份榜单上唯一的交集只有《魔兽世界——巫妖王之怒》，你可以想象为什么暴雪现在拥有了一个不算庞大却极度重量级的游戏帝国。

大众软件

2009年 再攀高峰！

全面升级

★ 2009年《大众软件》将从半月刊改版为旬刊，内容更丰富，报道更全面！

★《大众软件》旬刊，每月分为上、中、下3期，1、8、16日出版，讯息更及时！

订阅《大众软件》上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。
订阅方法：到当地邮局汇款。
收款人：大众软件
收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦506室
邮编：100142
汇款金额：XXX
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话。



网上订阅方法：
登录淘宝网搜索店铺名称：大软读者俱乐部
店铺网址：http://shop35122436.taobao.com

接受来社订阅
杂志社地址：北京市海淀区西四环定慧北桥东300米，
亮甲店130号恩济大厦506室。
联系人：陈小姐
联系电话：010—88135604
邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由刊社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。
注：目前杂志社只接受订阅2009年4月——2009年12月杂志业务。

凡在杂志社订阅《大众软件》2009年杂志的读者都会收到一份精美的游戏周边小礼品。

WORLD OF WARCRAFT

魔兽世界

巫妖王之怒

大众软件

2008贺岁版增刊

与《巫妖王之怒》同步上市

全国各地书报亭有售

- 《魔兽世界》v3.0《冰封前夕》新开内容详解
- 资料片种族天赋变化分析
- 资料片职业新天赋、技能分析
- 首个英雄职业死亡骑士最全面介绍
- 新增成就系统超详细攻略
- 诺森德大陆完全地理志
- 新派系的声望提高与奖励
- 全新战场与竞技场之展望
- 新增商业技能铭文入门指引
- 70～80级5人副本攻关指南
- 新的统一的战斗技能等级及80级属性换算



《魔兽世界——巫妖王之怒》典藏图文指导全书 增补版

随增刊赠送

《巫妖王之怒》最新副本装备掉落手册

《艾泽拉斯英雄传》精美卡牌



224页全彩印刷

定价：29.8元

发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263
电话：（010）65934375　65025164
传真：（010）65934375　邮编：100026

邮发代号：82-726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN